game.exe

#07 2003



4 601357 000055



СТР. 113

game.exe #07'2003 (96)

Rise of Nations ● Enter the Matrix ● Grand Theft Auto: Vice City ● Mistmare ● Moto GP2

МАЙ ВЫСТАВКА ЕЗ ВЕРШИНИН

СТР. 31—62



C&C Computer Publishing Ltd.

game .exe

#07 2003



СТР. 113



game.exe #07'2003 (96)

Rise of Nations ● Enter the Matrix ● Grand Theft Auto: Vice City ● Mistmare ● Moto GP2



МАЙ СТР. 31—62

ВЫСТАВКА

E3 ВЕРШИНИН



C&C Computer Publishing Ltd.

<Дмитрий Фадеев>
scorpionf@mail.ru



Доброе время суток, уважаемые.

Начну без предисловий. После сообщения о разработке новой TOCA Race Driver, первых скриншотов и демо с нетерпением ждал выхода, в надежде, что игре удастся спасти находящийся в состоянии клинической смерти (в которое он перешел, не успев родиться) жанр гоночных симуляторов на ПК. Правда, с течением времени надежды на реальную «симуляторность» нового симулятора почти упали до нуля. Где и остались после изучения рецензии в Game.EXE (#5). Зато порадовало другое: судя по всему, игра, в отличие от 95% ее аналогов, позволяла окунуться в себя с головой и не показываться на поверхности в течение нескольких дней.

Что ж, теперь, после того как выиграно всё и в истории о Брайане Маккейне поставлена точка, можно подвести итог.

Игра ежесекундно требует руль и педали. Требует при разгоне, когда компьютерные соперники уходят с места без пробуксовки, а ты, в идеале, лишь немного отстаешь; требует в поворотах, до них — на торможении, при выходе, когда любой тычок по кнопке вызывает занос и потерю скорости. Одна из причин — слишком быстрый поворот управляемых колес: меньше чем за секунду они поворачиваются из одного крайнего положения в другое. С такой скоростью руль не вращают даже в цирке. Это безграмотно. Чем плавнее работа рулем, тем выше скорость прохождения трассы. Но разработчики, похоже, решили не забивать себе голову такой ерундой. Камешек, пока маленький, в огород тех, кто называет эту игру симулятором.

При этом руль должен быть без возможности переключения передачи вручную, но с обязательным «ручником». Потому что «ручной» режим КПП «прикручен» к игре лишь как дань жанру. Подслеповатый тахометр делали в понедельник с утра. Комфортно переключать передачи можно лишь при виде снаружи. Но такая «хардкорная» вещь, как ручное переключение передач, и вид снаружи — плохо совместимы, не так ли?

Скажете: играй с рулем. Отвечу: его у меня нет, потому что тратить деньги на практически не используемое устройство нет смысла. На ПК вообще нет игр, ради которых стоило бы раскошелиться на руль. Которые бы глубоко раскрылись при его применении, подарили бы новые ощущения, заставили использовать специфические приемы управления. Ни один ПК-автосимулятор не видит разницы между рулем и простейшим аналоговым джойстиком.

В свое время я прошел долгий путь от ZX Spectrum до ПК, на всех платформах перепробовал практически все заслуживающие внимания автогонки, и теперь могу с уверенностью утверждать, что лучшего автосимулятора, чем Gran Turismo 2 на PlayStation, нет. (Правда, я не пробовал Gran Turismo 3 на PS2, иначе на первом месте, наверняка, стояла бы она.)

Пройдя Gran Turismo 2 (GT2) один раз, я купил простенький руль и сутками сидел перед телевизором, играя только в нее. GT2 раскрылась тогда во всей своей красе. Ради этого можно было потратить деньги. Скажите, хоть одна игра заставляла вас просто ездить? Одному, без соперников, наслаждаясь поведением автомобиля, звуком, повторами? Для себя я такой игры на ПК не нашел. Поэтому, говоря о TOCA, буду сравнивать ее с GT2, как с образцом автосимуляторов.

Вы видели занос на реплее в TOCA? Обратили внимание, что игра сама корректирует его, без вмешательства игрока? Именно! Все время давишь кнопку поворота влево, машина идет с заносом, а на повторе отчетливо видно, что управляемые колеса повернуты не влево, как должны были, а в противоположную сторону! То есть игра самостоятельно ведет машину в заносе (надо сказать, довольно умело). Доходило до того, что в профилированных виражах я просто выставлял нужный угол заноса и бросал кнопки управления! И машина спокойно «работала» без моего участия. Похоже, игроку позволено лишь задавать направление движения. Все остальное игра делает сама... В огороде симуляторщиков никого булыжником не задело? Задело? Извините. Зато в следующий раз этому человеку при слове «автосимулятор» в голову уже не придет ПК как возможная игровая платформа.

В общем, когда я увидел это, карточный домик игровой «физики» рухнул окончательно. Совершенно ясно, что разработчики таким образом камуфлируют «кривую» модель поведения автомобиля. Если бы этого не было, автомобилем невозможно было бы управлять даже с рулем. К ошибкам «физики» надо отнести и то, что авто, если его закрутить вокруг своей оси, вертится и на 100 км/ч, и на 20! (Кстати, подобным недугом страдает и горячо вами любимая LFS.) Бред. Так можно крутиться только на голом льду, но не на асфальте же и песке!

Вообще, тема взаимодействия автомобиля с покрытиями (асфальтом, травой, песком) и предметами (стенами, покрышками, другими машинами) в TOCA очень интересна. Если серьезно заняться этим, можно написать диссертацию на тему «Все физики мира ошибаются», где в качестве примера будет приводиться TOCA.

Известно, что автомобиль «тянет» в сторону покрытия с большим коэффициентом сцепления или большим сопротивлением качению. В паре «асфальт — трава» таким покрытием является асфальт. Тогда почему, стоит съехать в траву одной половиной колес, автомобиль «тянет» в сторону травы? Причем независимо от того, находится авто на траве «внутренней», по отношению к повороту, парой колес или «внешней», тормозит или разгоняется. То же и с песком, но тут все в порядке — песок, особенно рыхлый, куда сильнее сопротивляется качению, чем асфальт. Правда, здесь иной заскок «физики»: пока автомобиль находится на песке одной парой колес, все происходит так, как и должно, но стоит ему встать на песок всеми четырьмя, покрытие превращается... в лед, по которому автомобиль скользит лучше, чем по асфальту, даже не думая тормозить или зарываться. Зачем же тогда на трассах делают песчаные «полосы безопасности», если автомобиль гасит скорость исключительно при контакте со стеной? Но не стоит расстраиваться — роль песка в игре взял на себя особый сорт травы, под названием «тормозная». Отличить ее от обычной невозможно, но при попадании на нее машина имеет свойство резко терять скорость. Трава посеяна в удобных для подрезки местах, в том случае, если на реальной трассе в этом месте не насыпан песок или не поставлены покрышки. О должных смягчать удар покрышках упомянем лишь вскользь, потому что в игре их на самом деле нет. Все «покрышки» просто нарисованы на стенах. Сами стены имеют интересную особенность: независимо от скорости, направления и покрытия, на котором находится автомобиль, при столкновении под не очень острым углом стены стремятся развернуть его носом к себе.

Поведение автомобиля не выдерживает критики. В частности, повороты на вершине холма (когда сцепление колес по понятным

стр. 4

game.exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 7 (96), июль 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (7095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 52000 экз.
Номер подписан в печать 8 июня 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере





САМАЯ МОЩНАЯ ВИДЕОКАРТА В ИСТОРИИ НАШЕГО УЧУ!
SAPPHIRE ATLANTIS 9800 PRO

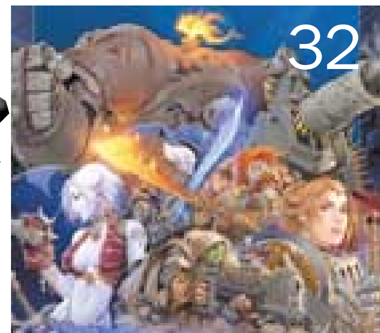
Приз предоставлен российским представительством компании SAPPHIRE TECHNOLOGY LIMITED

стр. 111

2003 год
51 штат
Одна Калифорния
ЛосАнджелес
Figueroa street
73 градуса по Фаренгейту
60000 мужчин и женщин
515000 квадратных метров
400 стендов
1300 игр
148 мурзилок
30 наград
Один журналист
Три дня







#07

в номере

содержание CD



Содержание DVD см. на стр. 15!



причинам уменьшается) ожидаемо даются с трудом. Но и поворот во впадине (когда сцепление возрастает) дает тот же эффект! При наезде на поребрики на большой скорости автомобиль отправляется прямиком в сторону, противоположную повороту, — в стену. Вы можете мне не верить, но, когда за мгновение до встречи с поребриком я эксперимента ради повернул к стене, автомобиль швырнуло в сторону поворота! Похоже, таким образом игра борется со «срезальщиками» — при любой попытке проехать не там, где разрешено, игрока всеми средствами отправляют не туда, куда он хочет.

Столкновения с другими автомобилями подрывают основные устои физики. Например, при ударе сбоку в заднюю часть автомобиль не разворачивает. Возникает лишь небольшой занос, который игра гасит сама. При удачном стечении обстоятельств удар «бок в бок» может перевернуть машину соперника. Толчки сзади — отдельная песня. В реальности достаточно небольшого удара, чтобы соперник «промахнулся» мимо входа в поворот, сошел с оптимальной траектории и стал легкой «добычей» (кстати, подобный грязный прием довольно распространен). В игре же получивший удар как ни в чем не бывало едет дальше, а тебя разворачивает и ты с ускорением (!) пролетаешь вперед него! Столь же пренебрежительно игра относится к ударам со «смещением», под разными углами и с разной скоростью. Если соперника все же удается развернуть, помочь ему продолжить движение вокруг своей оси невозможно — автомобиль врастает в асфальт поперек дороги.

ИИ ездит очень неплохо, но только если вокруг никого нет. Догнать ушедшую вперед одиночную машину очень трудно. Компьютерный соперник не ошибается, выдерживает идеальную траекторию и тормозит в нужном месте. Но стоит ему оказаться в окружении таких же «терминаторов», он сразу теряется. Начинает суетиться, пытается вернуться на траекторию. Стремление следовать ей всегда доходит до абсурда на торможении перед поворотом. Первый тормозит в нужной точке, второй, следующий за ним по траектории, тормозит раньше — чтобы не врезаться, третий — еще раньше, и т.д. В результате последний в «очереди» тормозит в два раза дальше, чем надо. Зато не было бы счастья, да несчастье помогло: таких завалов, с веселым салютом из бамперов и спойлеров, которые регулярно устраивают компьютерные соперники, мне видеть раньше не приходилось. Происходящие на трассе без участия игрока события — безусловный плюс игре.

Теперь о звуке. Журнал поставил игре за него 5,0. И если и завысил, то ненамного. Особенно хорош звук поврежденного двигателя. Правда, с такими звуками двигатель не протянет и нескольких минут. В игре же мне так и не удалось «убить» мотор окончательно. И, скажите, откуда взялся этот мерзкий пульсирующий писк при прокрутке ведущих колес? Каждый раз, когда я слышу это издевательство, мне кажется, что у машины квадратные колеса. Еще игра не делает различий в звуке между передне- и заднеприводными автомобилями — все они при разгоне звучат одинаково. Снос на слух нельзя отличить от заноса. А звук при столкновении автомобилей иногда наводит на мысль, что это детские пластмассовые машинки. А ведь звук в автосимуляторе — неотъемлемая часть игрового процесса. Его нельзя делать «абы как». Спросите любого гонщика, чем он чувствует машину. И он вам ответит: «Да задом я ее чувствую!» И его слова надо воспринимать буквально, потому что главное в этом деле — вестибулярный аппарат. По понятным причинам игрок, даже с самым современным рулем, этого лишен. Поэтому на первое место выходят изображение и звук. Именно ориентируясь на них, мы ведем автомобиль. Малейшее отклонение от прямолинейного положения, дымок из-под колес, черные полосы на асфальте — все это играет роль. Но звук еще более важен. Опытному игроку, пусть немного неправдоподобный или некрасивый, но информативный звук скажет очень многое. Шипение шин при сносе или заносе, свист турбонаддува, обороты двигателя, стук подвески — в GT2 я мог с закрытыми глазами сказать, что происходит с машиной. А звук в TOCA — развлечение для идиотов. Пустышка. Сначала поражает, но если копнуть глубже, вылезают ошибки и непроработанность.

Другие ошибки, после уже сказанного, не кажутся значительными. Например, при прокрутке колес скорость растет не в соответствии с ростом оборотов двигателя в зависимости от передачи, а непосредственно с ростом скорости. То же и при блокировке колес на торможении: скорость на спидометре падает вместе с реальной скоростью автомобиля, а не с падением оборотов коленчатого вала. А какую скорость показывает спидометр, если при движении вперед развернуть автомобиль на 180 градусов и колеса при этом закрутятся назад, — скорость вперед или назад? На сломанной коробке все время не включается только пятая передача. Нет искр, когда голый диск скользит по асфальту. Разница между целой подвеской и поврежденной — минимальная. А где разработчики видели на гоночной машине распахнувшиеся двери, если даже на «гражданских» автомобилях требования к дверным замкам не допускают открывания дверей при аварии? Про настройку автомобилей и говорить не хочется. Разницу между двумя соседними положениями, допустим, жесткости подвески заметить почти невозможно. А единожды найденные настройки подходят практически без изменений ко всем автомобилям — и передне-, и задне-, и полноприводным. Самая действенная штука при этом — регулировка прижимной силы. Автор рецензии не прав, говоря, что ее надо выкручивать на максимум и идти на старт. Только с ее помощью и можно иногда «вылечить» поведение автомобиля. Также я не согласен с Павлом по поводу повторов. В TOCA они отличны лишь местами. По большей части ракурсы выбраны ужасно. Игра чрезмерно увлекается близкими и дальними планами. Кроме того, камеры практически не меняют своего положения на разных кругах. Максимум — две «лишние» камеры на какой-нибудь протяженной трассе. В GT2 каждый участок трассы показывали две или даже три камеры. Поэтому любой круг было интересно смотреть. Не говоря уже про потрясающие ракурсы, позволяющие в полной мере насладиться управляемым заносом какой-нибудь заднеприводной красавицы.

Кстати, о сюжете. Считаю, что он игре нужен. Весь процесс должен строиться на сюжете. Проехать одиночную гонку, чемпионат или даже создать свой в игре можно и без карьеры. Единственное отличие ее в том, что для доступа к новым чемпионатам необходимо набрать определенное количество очков на предыдущем уровне. Зачем тогда надо было городить огород с сюжетом, если он не играет никакой роли? Если бы разработчики тесно связали сюжет и режим карьеры, игра от этого только выиграла бы.

Игра похожа на двухкалорийный «Тик-Так». Приятная мятная оболочка, дарующая надежду на лучшее, и освежающая сердцевина: остынь, парень, все не так хорошо, как кажется.

Поскольку в ближайшем будущем автосимуляторов, претендующих на это звание не по имени, а по сути, не предвидится, можно констатировать, что TOCA, упав с самовольно занятого пустующего пьедестала «королевы автосимуляторов на ПК», придавила своим грузным телом этот хилый жанр вместе с нашими надеждами окончательно. И постепенно покрывающаяся пылью Live For Speed, несмотря на просчеты и ошибки в «физике» ближе всех стоящая к GT2, спасти его вряд ли способна.

В связи с этим возникает вопрос: может быть, если сама Sony не переведет GT с любым номером на ПК (что вряд ли), кто-то возьмется разобрать GT по «косточкам» с тем, чтобы сделать такой же, но на ПК? Уверен, это будут лучшие автогонки за всю историю ПК-игр.

Новости





1800 после войны

Том Путцки и дойче-ренессанс. — 3DO бо-бо. — Перри-конъюнктурщик. — Заделы на будущее.

Антракт!
Маленькая победоносная война в Лос-Анджелесе отгремела за положенные трое суток, и в индустрии вновь воцарился мир. За несколько дней до блицкрига большие парни игробизнеса обработали траншеи, где в ожидании атаки грызли чернозем журналисты, плотным огнем анонсов и десантом пресс-релизов. Так и не разорвавшиеся снаряды вы обнаружите на этих двух страницах, а за остальными воронками — силь ву пле в Тему. По факту закрытия последних дверей Los Angeles Convention Center в комьюнити притушили свет и погрузились в летнюю спячку.
Не спит только Том Путцки (Tom Putzki). Вместе со своим приятелем из Atari Михаэлем Ветзелем (Michael Wetzel) человек-килиманджаро из Piranha Bytes плетет заговор. Возглавляемая парочкой команда бундессаперов уже одолела Ла-Манш и подкопалась к храпящей громче всех лондонской ECTS. В планах конспираторов копать дальше, через Атлантику и всю Северную Америку — до Лос-Анджелеса. А дело вот в чем.
В конце лета, с 21 по 24 августа, в славном Лейпциге ожидается глобальное игродейство под вывеской Game Developers Conference, угрожающее, если не случится miracle (хотя бы от Lancome), утопить спившуюся селебрити Старого Света — ECTS — в холодных, мутных водах Атлантики, вместе с родной «Олимпией», «джентсами» и прочими бритт-радостями. К участию в немецком ренессансе уже подписаны Sony, Microsoft, Electronic Arts, Eidos, Activision, Atari, Ubi Soft, Vivendi Universal, Konami, Acclaim, THQ, Take 2. Путцки и компания БУДУТ СЧАСТЛИВЫ видеть российских разработчиков и издателей в стройных базарных рядах стендов. Так сказал человек-гора.

Свадьбы, свадьбы, свадьбы, похороны
В списке участников евродейства нет 3DO — и не случайно. По норам игроделов несется стон: загубили, зарезали! В последнее время трехлитерная старушка почти не ходила, постоянно рассказывала одну и ту же историю про «Героев», а когда родственники настояли на диспансеризации, врач проронил, что мозг давно мертв. Ныне компания выкидывает за борт сотрудников, белый флаг, игры, оборванные на полуслове, среди которых числится знакомая нам Four Horsemen of Apocalypse. Само собой, официальные лица собираются отрицать происходящее, пока судно не затонет вплоть до кончиков мачт, чтобы потом тихо-тихо выдавить из себя ритуальное: «Она покинула нас».
Ну-ну, не надо слез. Лучше взгляните на команду разработчиков Armed & Dangerous, безумного шутера от LucasArts (см. Тему!). За пазухой у Лукаса собралась вся боевая тусовка, некогда подарив-



1



2

1 Судя по боевой раскраске, Сэму Фишеру предстоит отдыхать в экваториальном климате. Джунгли? Мы не против.

2 Дэйв Перри и его Shiny прогибается так же легко, как вот это ложка: «Принципов н-е-е-е-е-т...».

3 Вы заметили, насколько БОЛЬШЕ пистолет в ее руках? Это неспроста, товарищи. И целит она явно в шею. Макс, пора смываться.

4 Том Путцки о немецком шоу-ренессансе: «Миссия вполне выполнима. Надо лишь много КОПАТЬ!»

5 Том Путцки и Михаэль Ветзель: «...А потом мы сильно раскрутим земной шарик и резко его остановим: все лишние улетят с планеты в открытый космос, мы же останемся, поскольку заранее привяжемся к дереву веревкой».





шая миру MDK (Murder Death Kill), а Shiny — мировую известность.
...Которую Shiny Entertainment, во главе с конъюнктурщиком Дэйвом Перри (David Perry), ныне растрачивает в пьяном угаре налево и направо: так ведет себя моряк после кругосветки.
Чутких ушей .EXE достигли намеки на сиквел только что оприходованной, нищей духом и в целом дистрофичной Enter the Matrix. При этом Shiny ничуть не смущает перспектива наплодить ублюдков от ублюдка — пока цвет интернациональной казуальщины сметает с полок все любое с сочетанием букв «матрица». Прискорбное слабодушие, Дэйви. Ты был нам симпатичен.
Иные легенды дней суровых подают не в пример больше признаков жизнедеятельности, чем заведение Перри. Намедни чудо рок-группа Metallica (более известная в подворотнях как «Металица») заключила контракт с Vivendi Universal на производство «мультиплатформенных vehicle combat экшен-игр, использующих музыку (это очевидно), озвучку (ого!) и вдохновленных имиджем и драйвом самих музыкантов». Ик!..
Бывают и более странные союзы. Например, недавно папочка всех до единого «Леммингов», основатель франчайза Grand Theft Auto мистер Дэвид Джонс (David Jones) скооперировался с бывшим исполнительным директором Sony Computer Entertainment Europe (он же основатель Psygnosis) Тони Харманом (Tony Harman) для совместной работы над онлайновыми мирами в свежевыкрашенных стенах компании Real Time Worlds. Одноименный сайт сообщает о «решимости участников концессии верить в светлое многопользовательское будущее».

Тиз ми, плиз ми, бэби

Ну вот, осталось лишь пройтись по верхушкам так и не выстреливших на нынешней E3 «спящих хитов».
Пожалуйста, обратите внимание на парную фотографию с пистолетами — это падения Макса П. Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Rockstar) обещает привычную к ушибам и синякам копу лубовь и релиз-амнистию то ли нынешней осенью, то ли в начале следующего, 2004-го, если кто забыл, года.
Цифра «2» также украшает неожиданно материализовавшийся сиквел Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Сладкая Ubi Soft, одарившая .EXE эксклюзивным артом на всю большую Рашу (на иллюстрациях), окончательно сжилась с ролью хозяйки клонобонда: чего стоит одно название! Специфические детали геймплея не означены, но французы клянутся сделать мультиплейер. А оно нам надо?
Eidos же обещает следующую итерацию мирских развлечений лысого киллера. Hitman 3 не показывали в Лос-Анджелесе, но мы искренне надеемся увидеть его в Лейпциге.
LucasArts ответила коллегам анонсом Star Wars: Republic Commando. Судя по откатанному на E3 ролику, упомянутый ужас должен составить конкуренцию Star Trek: Elite Force II практически во всем — даже в названии. Ну вот куда опять смотрят брэнд-менеджеры, куда?!
Сверхдеятельная Turbine окончательно отбилась от MS-рук, делает Middle Earth Online для Vivendi Universal и вот теперь Dungeons & Dragons Online — для Atari! Умники не собираются складывать все свои онлайновые яйца в одну корзину. Может, хоть тогда никто не заметит, что это по-прежнему Asheron's Call?
Заключительный поклон в сторону Novalogic, которая изрядно насмешила. Анонсирующий Black Hawk Down: Team Sabre квиток повествует о команде инициативных американских военных, отправившихся на прогулку по джунглям Южной Америки в поисках... наркобаронов! В охоте обещают использовать вертолеты, надувные лодки «Зодиак», суда на воздушной подушке. Ребята, зачем так мучиться? Автобус до деревни Медельинка ходит регулярно, там спросите старосту — что может быть проще? Хи. ◙



Обыкновенный фантазм

Как в наше время опознать разработчика классических квестов? Да очень просто — проверить, нет ли в списке его проектов какого-нибудь экшена с предельно отчаянным названием вроде Nina: Agent Chronicles. Авторы, к примеру, «Сибири» (Microids) одной ногой за чертой банкротства, а жить-то всем хочется...



1 **Мацей Миасик, продюсер, дизайнер по звуку и просто гейм-дизайнер Detalion, наш обстоятельный собеседник.**

2 **Ведущий дизайнер игры Роланд Пантола, о котором говорится в интервью, — второй слева в ряду стоящих товарищей. Ну а вольный композитор Даниэль Клечинский — чуть впереди и справа от нашего собеседника.**

Schizm 2: Chameleon

www.adventurecompanygames.com/tac/mysterious_journey2/index.html

жанр: Квест

дата выхода: 4 квартал 2003 г.

разработчик: Detalion (www.detalion.com)

издатель: Dreamcatcher (www.dreamcatchergames.com)



Очередь за солнцем

Польская компания Detalion, пару лет назад заслужившая критическую осанну за великолепный научно-фантастический квест Schizm (составивший, помимо всего прочего, достойную конкуренцию блокбастеру Myst 3: Exile), ушла в глубокое подполье, в свое удовольствие калькируя No One Lives Forever на движке от Monolith. И вдруг фанфары. Счастливым издателем объявлены, среди прочего, герой Сен, утративший память в камере заморозки, две фракции, борющиеся за контроль над упавшим кораблем пришельцев, секретная технология «Хамелеон», позволяющая Сену имитировать внешность лидеров враждующих организаций. Schizm 2, словом.

Что, не звучит как Schizm 2? Похоже на помесь шпионского триллера про НЛО и серии «Футурамы»? Развеять наши смутные сомнения взялся продюсер, дизайнер по звуку и просто гейм-дизайнер Detalion Мацей МИАСИК (Maciej Miasik), речи которого отличаются всей изысканностью Архитектора из фильма «Матрица: Перезагрузка».

Schizm и Schizm 2 столь тесно переплетены в измерениях сюжета, звука, музыки (но не графики! если первый условно можно было занести в клоны Myst, то второй — клон RealMyst 3D. Подробнее ниже), что, как выяснилось, невозможно говорить о втором, не затрагивая первый... и наоборот.

Game.EXE: Пожалуйста, опишите команду, разработавшую Reah в 1999 году, первый Schizm в 2001-м, а ныне готовящую Schizm 2: Chameleon? Чем объяснить приверженность экипажа к классическому квесту? Насколько все-таки сильно было исходное дуновение «Миста»?

Мацей МИАСИК: Многие годы Detalion являлась подразделением LK Avalon, солидного польского публикатора, который спонтанно финансировал разработку различных игр, отдыхая душой от издания серьезного ПО. В эру ПК мы были их единственной внутренней игровой командой. В этом качестве сделали A.D. 2044, Reah и Schizm. В титрах последнего проекта впервые появилось имя Detalion...

Сегодня мы совершенно независимая компания, основанная бывшими сотрудниками LK Avalon. В общем-то, те же люди, что стояли за Reah и Schizm, работают и над Schizm 2 — разве что численность команды возросла вдвое на независимой ниве. Ведущий дизайнер Роланд Пантола (Roland Pantola) профессионально занимается квестами с начала 90-х, по ночам ему до сих пор снятся восьмибитные «Атари» и «Коммодоры». Только этот жанр позволил ему скомбинировать одну свою давнюю страсть — головоломки, с другой — живописью.

Да, сильнейшее влияние «Мист» на наши ранние проекты очевидно. Но тень эта скорее довлеет над геймплеем, нежели над картинкой. Мы самостоятельно решили, что игры с видом от первого лица на странные фантастические миры, полные различных головоломок, есть замечательный способ времяпрепровождения. По моему мнению, именно подобные адвенчуры предлагают ощущение подлинного присутствия в параллельном измерении, пусть даже пазлы в них зачастую кажутся наду-





3 Дзенская красота и тщательность аранжировки. Вот благодаря таким моментам Schizm 2 и останется на верху моего списка самых ожидаемых квестов, какие бы сюжетные экзерсисы ни пропагандировал мистер Даулинг...

4 Как видим, любовь к органике в сердце Detalion не умрет никогда. Наверняка создавать все эти дышащие и шевелящиеся цветочки в полигонах не менее мучительно, чем в окаменелых картинках...

манными. В традиционных рисованных квестах с пиксель-хантингом такого эффекта не добьешься. Но мы не согласны на звание клонеров с планеты Кантино и намерены насытить мистообразный поджанр оригинальными ходами.

.EXE: А чем объясняется необычное сотрудничество польского разработчика и австралийского писателя-фантаста Терри Даулинга (Terry Dowling)? Ведь, насколько нам известно, господин Даулинг специализируется на коротких хоррор-историях. Награды за них получает...

M.M.: История нашей первой встречи довольно коротка: Терри поиграл в Reah, пал в отчаянной битве с одной из наших монструозных головоломок и послал лично мне электронный сигнал бедствия. Он также взял на себя труд представиться и даже набросал некоторые критические суждения о сюжете квеста. Когда мы сели за сценарий Schizm, мне стало ясно, что без посторонней помощи не справиться. И я просто спросил Терри, а он ответил, и мы работаем вместе долго и счастливо с тех самых пор.

Терри Даулинг — один из самых уважаемых в Австралии и признанных в мире авторов научной фантастики, фэнтези и ужасов. Известность ему принесли именно рассказы в жанре сайенс-фикшн, поэтому для научно-фантастического квеста Терри — просто идеальный сценарист. Он очень тонко чувствует ограничения, вызванные тем фактом, что мы работаем над чем-то интерактивным. Терри адаптируется к любым трудностям эффективно и ловко... точно хамелеон.

.EXE: Даулинг сочинил сценарий и для Schizm 2?

M.M.: Естественно. Едва только зародились первые мысли о сиквеле, мы снова обратились к Терри. Очень, кстати, надеюсь поработать с ним над какой-нибудь новой серией. Было бы здорово сделать квест по мотивам его произведений...

Дьявол и DVD

.EXE: Нас до сих пор мучает вопрос: чем вызвана к жизни планета Аргилус? Кем вдохновлены все эти индустриальные инсталляции? Кому первому пришла в голову идея о «Марии Целесте» в космических масштабах?

M.M.: Наши художники черпали творческий энтузиазм во многих источниках, от классической живописи до современного киноискусства. Очень сложно ткнуть в определенную локацию и тут же объяснить ее источник. Все крайне запутано. Некоторые из нас перечитывают всю мировую фантастику, другие религиозно просматривают фильмы, третьи изучают картины различных стилей и эпох, а четвертые выискивают всю доступную информацию о реально существующих чудесах света. Все эти элементы сливаются (надеюсь, триумфально) в игре. Кто знает, может быть, посредством картин, кино, литературы и египетских пирамид мироздание мчится к своему венцу — квесту с нерешаемой головоломкой в финале?

«Мария Целеста» принадлежит Терри. Мне она пришлась по вкусу (как и его новая линия для Schizm 2). Но соображения по локациям поступали в основном от дизайнеров... Идеи постоянно циркулировали между Терри и членами команды. Конечно, мы постарались обозначить общие силовые линии, чтобы квест сохранял хотя бы подобие единого стиля, но в остальном сценарист и дизайнеры наслаждались творческой свободой. Что в итоге привело к чрезвычайной пестроте и разнообразию Аргилуса. Разве это плохо?

.EXE: А верно ли, что в пику первой части Schizm с ее заранее обсчитанными пейзажами сиквел будет использовать LithTech Jupiter? И, следовательно, быть трехмерным в самом что ни на есть реальном времени?

M.M.: Наш Schizm 2: Chameleon будет кристально чистым квестом на настоящем трехмерном движке Jupiter System от Touchdown Entertainment (ранее известной как LithTech). На то имеются несколько причин. Во-первых, возможности движка впечатляют хотя бы в пересчете на бренные полигоны, и он очень хорошо сочетается с нашими методиками возведения моделей. Во-вторых, некоторый опыт работы с предыдущей версией движка — Talon из Alien vs. Predator 2 — мы получили делая Nina. На технологиях LithTech мы уже построили

одну бюджетную игру, так что переучиваться заново не приходится. В-третьих, Jupiter представляет собой весьма привлекательное вложение средств по соотношению «цена-качество оснастки».
.EXE: Вы намерены и дальше работать с Jupiter System?
M.M.: Довольно трудно рассказывать о планах работы со следующим движком — главным образом потому, что в планах нет еще следующей игры. Вообще технологический опыт — очень хорошая штука, но, с другой стороны, чем лучше ты познаешь движок, тем острее чувствуешь его ограниченность и начинаешь мечтать, скажем, о несбыточном Unreal Warfare... Думается, переход в настоящее 3D — лучший способ поддержать квест на плаву. Возвращения к обсчитанным заранее ландшафтам не будет. Да, с точки зрения художников качество этих самых ландшафтов на Jupiter заметно снизится. Но разве полная свобода перемещений, круговой обзор, высокие разрешения и спецэффекты не компенсируют этого хотя бы частично — выигрышем темпа?
Да, переползать в новое измерение очень болезненно. Но мы двигались по зазубренным полигонам постепенно, разработав три скромных бюджетных игры. Когда мы поднимали Schizm 2, то твердо знали, что возможно, а что нет, и как достичь наилучших результатов, опираясь на доступный потенциал. Заранее обсчитанные игры, между прочим, тоже было делать не так-то просто. Оригинальный Schizm имел свыше 330 тысяч кадров анимации, и только их оцифровка заняла два года из трех, отведенных на разработку... Но мы хотим доказать, что и в полигонах можно создать весьма и весьма впечатляющие декорации.
.EXE: DVD-версия (одна из первых ПК-ласточек на этом носителе, верно?) Schizm занимала циклопические 10 Гбайт и впоследствии была варварски урезана до 3 Гбайт... При переведении игры на 4 CD многое в графической и звуковой части оказалось сражено. Не значит ли это, что Schizm 2 выйдет ТОЛЬКО на DVD?
M.M.: Хвала новому движку, количество потребляемой игрой информации заметно снизилось. Думаю, Schizm 2 поместится на одном «компакте», в крайнем случае — на двух. Тут вся геометрия, все текстуры, любой другой код, необходимый для обновления виртуальных миров по нескольку раз в секунду... Эти картинки, демонстрировавшие Аргилус в различных ракурсах, набрали просто чудовищный объем в Schizm. Schizm 2, конечно же, будет генерировать ракурсы на лету.

Узкоколейка

.EXE: А как в Schizm 2 обстоят дела со звуком и музыкой? Получил ли уже приглашение Даниэль Клечинский (Daniel Kleczynski)?
M.M.: Звук, как всегда, на моей совести. А музыка, да, за Даниэлем. Его подход к музыкальному сопровождению Schizm вполне удовлетворил мои вкусы и потребности, так что в сиквеле мы планируем повторить упражнение. Ждите очень атмосферный эмбиент вкупе с оркестровыми треками и звуковыми эффектами, рассредоточенными в трехмерном пространстве согласно новейшим стандартам.
.EXE: Надеемся, переход на полигоны избавил вас от дорогостоящей возни с камерами, освещением, гримом и костюмами?
M.M.: Запланировано около 40 роликов на движке — не знаю, сколько из них задержится в игре, мы сейчас очень жестко урезаем сценарий. Да, Jupiter оставил все киносъемочные проблемы в далеком прошлом, но добавил кучу новых вопросов. Нынче мы вынуждены весьма детально прорабатывать декорации на бумаге, снимать кое-какие виды на пленку для ротоскопной обработки и заботиться о достойной анимации большой семьи полигональных характеров.
.EXE: Теперь давайте поговорим о собственно игре. Что же это такое — новый Schizm? Иной мир? Новые герои? Невиданные пазлы?
M.M.: Сарпедон, планета, на которой, как вы знаете, разворачивается действие сиквела, — заброшенный мирок с единственной долиной, где проживают колонисты. Долина разделена на две части, одна из которых биологическая, а другая индустриальная. Герой в Schizm 2 один — с двумя выходило слишком уж запутанно... Но Сен встречает еще двадцать пять персонажей. Мы очень старались вдохнуть жизнь в бесплодные просторы «Миста». На новом движке несколько изменился и характер головоломок — теперь пазлы куда легче правильно балансировать, контролировать их сложность. Раньше замена элемента задачки требовала нескольких месяцев обсчитывания новых кадров. Теперь на ту же самую операцию уходит полчаса. По разнообразию — вполне на уровне первой части. Механические, логические, математические тайны...
.EXE: Пожалуйста, два эксклюзивных слова о сложном сюжете Schizm 2.
M.M.: Schizm 2 снова повествует о двух конкурирующих концессиях. В оригинале присутствовала парочка протагонистов, соревновавшихся, кто быстрее спасет мир. Сиквел рассказывает о двух кланах, живущих в маленькой колонии на далекой планете. У них одно прошлое, но вот их представления о будущем изрядным образом расходятся... Ни одно из племен не желает поступаться верованиями и принципами — не важно, во что это обойдется всей колонии. Утративший память протагонист-одиночка должен проникнуть в сердце этого конфликта и найти решение, удовлетворяющее обе стороны. Надо заметить, не без инопланетной помощи.
.EXE: Ключевым словом в рекламной кампании Schizm было «нелинейный». А как сейчас?
M.M.: Schizm 2 будет предельно линеен. Про «нелинейность» хорошо рассуждать на этапе маркетинговой кампании, но обычно под этим словом каждый разумеет что-то свое. Наша попытка создать нелинейный геймплей в Schizm вышла не очень-то успешной. Думаю, возможность переключения между героями скорее пугает публику. А нелинейный сюжет очень сложно выстроить и непросто понять...
.EXE: Релиз все еще намечен на октябрь 2003 года? Насколько завершены строительные работы?
M.M.: Думаем выпустить наше страшилище на волю зимой 2003 года, где-нибудь между Днем благодарения и Рождеством. Пока полируем уровни, игра закончена процентов на семьдесят пять. Еще предстоит большая работа с роликами, музыкой, звуковыми эффектами...

Интервью вела Маша Ариманова.

Голоса

1 1



маша ариманова

Профессия: репортер?



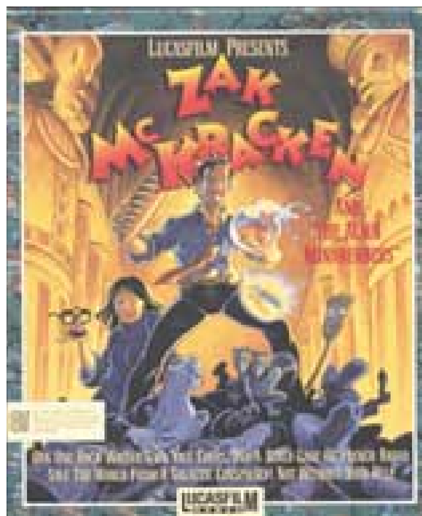
Пропитанные ядом ранние квесты Lucasfilm Games учили нас простой мантре: реальность кусается. Жить на Земле или Марсе, фотографируя двухголовых белок, больно, скучно и унизительно. Твоей работе не позавидуют даже ассенизаторы Заполярья. Твой редактор – монстр. Всегда.

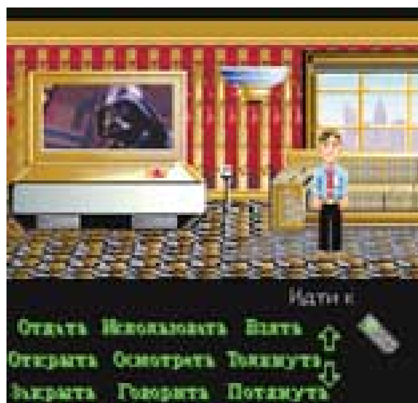
Дэвид Фокс (David Fox) и Мэттью Кейн (Matthew Kane), выдавшие сей сценарий (не без участия Рона Гилберта (Ron Gilbert), доктора психологии неудачников и изгоев), явно опирались на собственный профессиональный опыт. Они совершенно точно знали, каково бывает хаотично мотаться из географической точки в географическую точку, запоминая не города и страны, но названия авиакомпаний. Страны и города похожи, а вот авиакомпания может помочь вернуться в исходную точку земного шара после всех этих безумных пересадок. Скажем, в родной Сан-Франциско... Знали, что такое вендетта со стюардессами, косноязычие местных жителей и хлипкость журналистской брони под напором бульварной газетенки «Национальный инквизитор». Zak McKracken and the Alien Mindbenders (лучшее название в мире) – начиненный здоровым репортерским цинизмом снаряд, готовый взорваться по первому требованию, словно тухлое яйцо, помещенное в микроволновку. Фокс, Кейн и Гилберт в 1988 году выстрелили в ничего не подозревающую публику первым и последним в истории квестом о нелегком быте работников рядового таблоида, неотразимым и смертоносным, как окаменевший батон годичной давности.

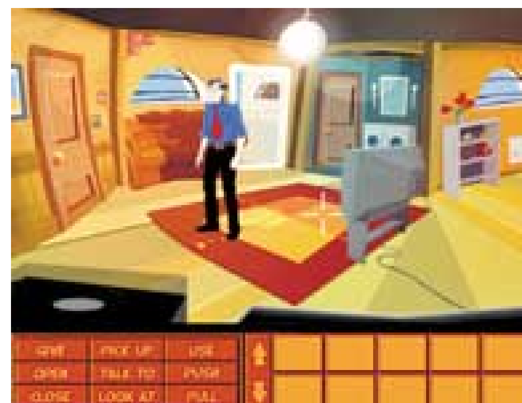
Zak McKracken and the Alien Mindbenders – начиненный здоровым репортерским цинизмом снаряд, готовый взорваться по первому требованию, словно тухлое яйцо, помещенное в микроволновку.

После многие компании выпустили изрядное количество адвенчур о разного рода хроникерах, колумнистах, обозревателях и редакторах литературных разделов – но это неизменно оказывались писаки более высокого полета. Шакалы пера, которые все же не были готовы очертя голову ринуться на расследование кошмарного заговора инопланетян, захвативших почту, телеграф, телефон и отупляющих человечество посредством пускаемых по проводам сигналов... Зак – лучший герой Lucasfilm Games. Alien Mindbenders – самый оригинальный и смелый квест компании, которая, смею напомнить, выпустила Full Throttle!. Психоделический сон с шокирующе глобальным размахом (виды Марса, сфинкса и Великой китайской стены в практически текстовую эпоху) и бритвенной остроты диалогами, на долю которого пришлись сугубо негативные отзывы (Кейн никогда больше не участвовал в игровых проектах) и падение в финансовую пропасть на самых передовых платформах: ПК, «Атари» и «Коммодор-64».

За что били рецензенты? Да за дикую нелинейность (ЧЕТЫРЕ независимых протагониста), за сумасшедшее количество сюжетных линий, за лабиринты... В общем, за сложность, которой чуть-чуть не хватало до полной неиграбельности. Но в это «чуть-чуть» уютно поместилась довольно твердая группа видавших виды игроков, понявших и принявших нелегкий мир Зака, взваливших на плечо фотоаппарат и ответственность перед миллионами читателей, с нетерпением предвкушающих свежий номер «Национального инквизитора» со сногсшибательным, на разворот, снимком ДВУХГОЛОВОЙ БЕЛКИ. Проваленный прокат, разгромная пресса, устойчивый контингент фэнов... Да-да, вы не ошибаетесь. Zak McKracken стал культом.







▶Экспонат #1. С чего все началось. Гениален даже девиз, высеченный на коробке. Для слабых зрением: «Can one hack writer, two Yale coeds, and a stale loaf of french bread save the world from a galactic conspiracy? Not without your help». Представляете в наше время квест или, если уж на то пошло, фильм с таким бесконечным литературным тэглайном?
▶Экспонат #2. AZMK. Максимум, на что хватило полета творческой мысли преданных поклонников, — Дарт Вейдер по телевизору и масса несмешных шуточек о том, как бы скорее перевести LucasArts на рельсы издания плоских рисованных квестов. А ведь сначала так понравилось!
▶Экспонат #3. ZMKAR. Та же самая квартира — пятнадцать лет спустя. Впечатляет, не так ли? И это ведь далеко не официальный пресс-релиз LucasArts...

На DVD июньского номера нашего журнала вы могли видеть восьмимегабайтную поделку The Adventures of Zak McKraken (AZMK) от некоей Lucasfan Games. Это самый простенький из трех (!) активно функционирующих проектов, посвященных реанимации «Зака».
Вопрос о том, насколько законны подобные развлечения, относится к области метафизики и юмора... Zak McKracken and the Alien Mindbenders не принес Lucasfilm Games прибыли в 1988 году и вряд ли принесет LucasArts в году 2003-м. Впрочем, AZMK — еще относительно безобидная штучка. Собрана за три унылых зимних месяца при помощи бесплатной программки Adventure Game Studio, использует графику и звуковые сэмплы оригинала, бездарна, как и подобает истинному фэнфикшену (творчеству людей, к какому-либо творчеству категорически не предназначенных). Запоздавший на пятнадцать лет аддон. За такими головами кровожадные юристы не охотятся. Интересен разве что многонациональный состав Lucasfan Games: три англичанина, испанец, французы и русские в ассортименте, португальская девушка, дуэт датчан, трио норвежцев, квартет немцев. В результате AZMK прекрасно говорит на английском, испанском, французском, португальском, датском, норвежском и русском. Несмотря на некоторые проблемы со шрифтами и странность интерфейса SCUMM в лишенном склонений славянском варианте, версия для родных осин вполне читабельна... За португальский и норвежский поручиться не могу.
Очень глупый сюжет с похищением картины из Лувра, тонны ненужных локаций из оригинала, лишенные даже намека на логику головоломки и примитивные диалоги в две-три реплики. Раздражающие современные референции: один персонаж грозится «на месте устроить action/adventure» другому. Кажется, что-то подобное было у Тарантино? Но начало меня искренне растрогало. Напомнило, КАК в Lucasfilm делали квесты.
Прежде всего — внимание к мельчайшим бытовым деталям. Квартира и 13-я авеню Зака предоставляют столько возможностей! Позабавиться с телевизором, телефоном, холодильником и мойкой. Опустить жалюзи. Включить свет. Найти кредитную карту. Ткнуть столовым ножом в розетку. Сходить в ломбард. Выполнить десятки ни к чему не обязывающих, но в то же время правдоподобных каждодневных действий. Нынешние адвенчуры такого величавого развития событий себе позволить не могут — сюжет должен развиваться со сверхсветовой скоростью. Лучшие квесты делали тогда, когда еще не знали, как их надо делать. Вернуться после всех этих лет... очень странное, положительно не передаваемое словами ощущение. В движке SCUMM персонажам давались две возможности для самовыражения: суматошно бегать из стороны в сторону и взывать к игроку, обращаясь к камере белозубой улыбкой. То, как отвратительно распоряжаются этими инструментами деятели из Lucasfan, только подчеркивает гениальность Рона Гилберта и группы товарищей, ровно с тем же арсеналом покоривших вершины японского театра Но в Maniac Mansion.

Проваленный прокат, разгромная пресса, устойчивый контингент фэнов... Да-да, вы не ошибаетесь. Zak McKracken стал культом.

Открывающие сцены AZMK завязаны на другой, еще не вышедший неофициальный сиквел Zak McKraken and the Alien Rockstars (www.zak2project.de), который выгодно отличается от своего пред-

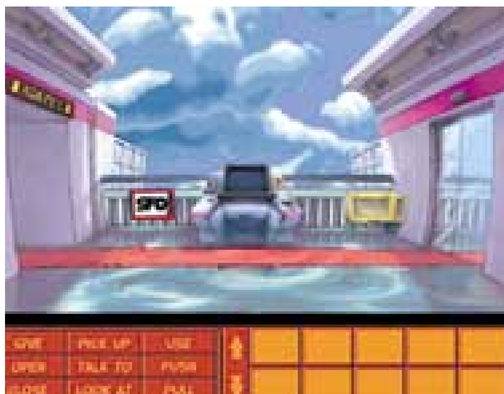


▶Экспонат #4. ZMKAR. По их версии Марс вполне даже благоустроен. Похоже, Ларри Лаффер открыл на нем сеть отелей и казино.

шественника совершенно свежим движком, сюжетом и недюжинными живописными талантами команды разработчиков (см. картинки).
Чертовски обаятельное произведение, у которого имелось гораздо больше шансов быть растерзанным ордой оголтелых юристов на пустынных багги и сменить имя с фамилией на Zak McKraken and the Alien Rockstars (ZMKAR).
Единственная проблема – проект до сих пор говорит в основном на немецком языке, что несколько ограничивает глубину нашего знакомства. Вот что удалось выяснить. Еще в 1996 году группа энтузиастов (все как один поклонники Monkey Island и творчества Гилберта в целом) организовала некий Zak McKraken 2 Project (ZMK2P). К 13 апреля 2000 года было выпущено аж три демо-версии с фантастической графикой, музыкой и звуком. В сюжете фигурировали лидер пришельцев с внешностью Элвиса Пресли и звездный эсминец с легко узнаваемыми формами розового кадиллака. Но тут на ZMK2P все-таки обрушилось благосклонное внимание LucasArts (равно как и на аналогичные работы Legends of LeChuck и Fate of the Monkey Island), в результате чего к 3 января 2001 г. команда распалась, домашняя страничка испарилась, а само начинание приказало жить долго и счастливо.
И только 6 апреля прошлого года под щитом дисклеймера со ссылкой на Параграф Семнадцатый (извлечение персонального и альтруистического удовольствия из характеров, сюжетных линий и ситуаций, являющихся неотчуждаемой интеллектуальной собственностью Lucasfilm Games) оно возродилось в качестве ZMKAR – наикрасивейшей игры, когда-либо разработанной нелегально, включая знаменитые Broken Sword 2.5 (о котором как-нибудь потом) и Indiana Jones and the Fate of Atlantis II (о котором тоже – как-нибудь).

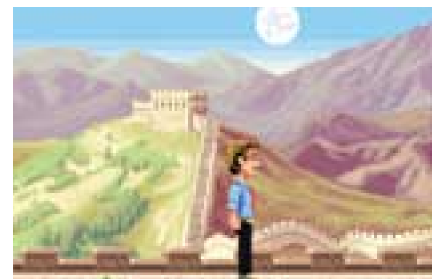
Пока ZMKAR станет доступной человечеству, свет наверняка успеют увидеть еще несколько ZMKBTS и уж точно десятки AZMK...





▶Экспонат #5. ZMKBTS. Аэропорт, в котором Зак, как любой нормальный репортер таблоида, проводит 99 процентов своего времени (читали «Летящего в ночи» Ст. Кинга?), претерпел незначительные косметические операции. За пятнадцать-то лет можно было и получше...

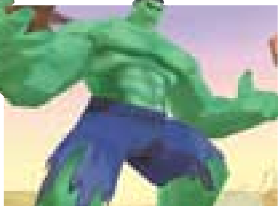
Однако во время клинической смерти ZMKAR успел возникнуть ЕЩЕ ОДИН неофициальный сиквел – Zak McKracken and the Return to the Begin of Time (худшее название в мире... его изобретатели явно никогда не работали в таблоиде. Им стоило бы брать уроки у персонажа Джонатана Прайса из бондовской ленты Tommorow Never Dies. Вот кто умел придумывать скверные заголовки!). Последовали трейлер и демо-версия (www.zak2.org). В апреле 2002-го наименование все же переменилось на несколько более удобоваримое Zak McKracken Between Time and Space (ZMKBTS). Сюжет больше шпионский, нежели репортерский (текучесть в рядах сценаристов сиквела к Alien Mindbender феноменальная), свой движок, графика очень скучная. Напоминает... «русские квесты». В самом нецензурном, заметьте, смысле...
И пока ZMKAR станет доступной человечеству, свет наверняка успеют увидеть еще несколько ZMKBTS и уж точно десятки AZMK – в Lucasfan не собираются останавливаться.
А когда мы все же дождемся Zak McKraken and the Alien Rockstars, он, такой красивый и умный, будет явно и мучительно проигрывать Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Между работой сотрудников рядового таблоида и реаниматоров фэнфикшена больше общего, нежели полагают адвокаты LucasArts. Первые фотографируют двухголовую белку или невзначай растелешившуюся Джулию Робертс, вторые тягаются с профессионалами игровой индустрии на пике их карьеры (до The Secret of Monkey Island Гилберту оставалось каких-то два года). Да еще какими профессионалами! Что те, что другие – чистосердечные, право слово, крестоносцы. Без страха и упрека.



Содержание .EXE DVD #07‘03

.EXE-ВКУСНОСТИ
Game.EXE: 4 избранных номера 1999-2003 гг. в pdf-формате
Редкие .EXE-фотографии: 20 снимков
Фотоотчет с выставки E3 и Сан-Франциско-трип: 211 снимков

ИГРЫ
Экшены
The Hulk



Breed
Steel Tide
Humvee Assault
Knight Rider: The Game
RoboCop
Shanghai Dragon
Vietcong (одиночное демо)
Wolfenstein Enemy Territory (полная игра!)

Аркады
Beach Head: Desert War
Deer Hunter 5: Tracking Trophies

Гонки
Smash Up Derby (Demolition Champions)
Colin McRae Rally 3

Симуляторы
Neighbours From Hell
YS Flight Simulation System 2000
Virtual Sailor 6.5

Спортивные игры
Tony Hawk's Pro Skater 4

Стратегии
Rise of Nations
Sid Meier's Civilization 3: Game of the Year
Galactic Civilizations
«Антанта» (The Entente: WWI Battlefields)

ДРАЙВЕРЫ
Видео
nvidia Detonator FX v44.03 WHQL под Windows 2000/XP
nvidia Detonator FX v44.03 WHQL под Windows 95/98/ME
ATI Catalist 3.4 под Windows 2000/XP
ATI Catalist 3.4 под Windows 95/98/ME
ATI Control Panels 6.14.10.5006
ATI Multimedia Center 8.5

Звук
Драйверы Audigy 2 v383 WHQL
Бета-драйверы Audigy 1/2 v030417 под Windows 2000/XP

Система
DirectX 9.0a

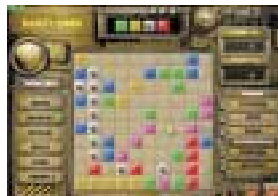
Чипсеты
Драйверы VIA Hyperion 4in1 v4.47 под Windows 2000/XP
VIA Onboard Sound Driver v3.50c
Драйверы nvidia nForce 1/2 v2.41 WHQL под Windows 2000
Драйверы nvidia nForce 1/2 v2.41 WHQL под Windows XP
Драйверы nvidia nForce 1/2 v2.41 WHQL под Windows 9x/ME

ПАТЧИ
«Блицкриг» v1.2
«Космические рейнджеры» v1.60
HomePlanet v1.1
Mistmare v1.51
«Противостояние: Азия в огне» v1.2
O.R.B. v1.04
Rise of Nations v1.01
Tom Clancy's Splinter Cell v1.2b
Metal Gear Solid 2: Substance v1.01
Enter the Matrix v1.52
Grand Theft Auto: Vice City v1.1
Rainbow Six 3: Raven Shield v1.2

РЕТРО-ИГРЫ
Zorlim's Pizza Worm v2.1F (1994-1995 гг.)
Supaplex (1991 г.)
Wonderworld: Chapter I
Sint Nicolaas '99 (1999 г.)
Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge (1999 г.)
PGA Championship Golf 2000 (2000 г.)

SHAREWARE-ИГРЫ
Аркады
Plasmaworm
Dr. Blob's Organism
1st Go Warkanoid II: WildLife v.2.8.9
1st Go Warkanoid III: Story-book
Atomaders
Krakout RE v1.2
Igor: The Time Machine 1.0
Marble Blast Gold Edition
Moorhuhn X - XS
PacMania II v1.5
Superstar Chefs
Ta-Ta Mahatta
ThinkTanks v1.02
WinPlex v0.8.5.7 Beta
Baku Funshigi
Funshiki
Q-Lat 2 v2.2
Cunyngas: Kings of the Spawn
Smash v2.1

Головоломки
Triptych v6.18.02
Bubble Ice Age v1.2
Cube
Energy
Lost Idols: Puzzle Crusade
Lowgiga
Magic Rings v1.12
Overflow 1.3
PowerBoxx
Scatoms
Sechsex
Steel Tetris v1.16
SolSuite 2003 v14.2
Top Ten Solitaire v1.8
Word Peace
Rusty Lines



Нечто!
Gerbera Quarry
Reiner Knizia's Samurai v1.0.1
Eagle Lander 3D v1.1.4
Astral Tournament v1.2

Ролевые игры
Out of This World: Project Demo

Квесты
Ozzie and the Quantum Playwright v2.1
Out of Order

Карточные игры
«Дурак» v2.0.2
«Фараон» v2.1.1

Спортивные игры
Virtual Breckenridge v1.1
Virtual Jay Peak v1.1
Virtual Stratton v1.1

Экшены
ExZeus
Sectors of Death

СЮРПРИЗ
Кинотрейлеры
The Animatrix: The Second Renaissance, Part II

Демосцена
Variform
Raw Confessions (Beta)
Squish
Easter Egg
Let Yourself Go
Alice Iceland
Infusion
Wip
Accelerator etc.

УТИЛИТЫ
Антивирус
Антивирус Касперского Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0

Интернет
AceFTP v3.00.4
Ad Muncher 4.5 Build 7000 Final
FlashFXP 2.1.924
GAIM 0.64
GetRight 5.01a Final
HDialer 0.96 Beta
Internet Download Manager 3.15
Mozilla 1.3.1
Opera 7.11b
ReGet Deluxe 3.3.182
SlimBrowser v3.56
Spamihilator 0.9.6
Zero Popup 7.50
The Bee 1.07
Multilingual Translator v1.0

Система
FAR 1.70 beta 5 (build 1634)
Adobe Reader 6.0
jv16 PowerTools v1.4 RC1
Nero Burning ROM 5.5.10.35
PerfectDisk 2000 6.0
Allera System Cleaner 4.89d
Telephone Book v2.15 Beta

Мультимедиа
CoolCD Studio v1.3
Dee 2.2 plug-in for Winamp 2.xx
DeliPlayer v1.3
MODPlug Player v1.46
SidPlay 2
SidAmp 1.4 Beta
SurfSmurf's Oldsk00l MOD player
DivX Standard-Edition 5.0.5a
Media Player Classic 6.4.5.0 под Windows 2K/XP
Player Music Albums v1.1
QuickTime 6.3

Графика
XnView v1.61
PolyView v3.91
Serif PhotoPlus 5.5
CAD-KAS PDF-PhotoAlbum

Архиваторы
WinRAR 3.20
WinZip 9.0 beta build 5480

Эмуляторы
MAME v0.69
WinVICE 1.11
CCS64 v2.0 beta

WALLPAPERS
Battle Engine Aquila, BloodRayne, Burnout 2: Point of Impact, Clock Tower 3, Druuna, Enclave, Far Cry, Ghost Recon: Island Thunder, James Bond 007: NightFire, Lamborghini, Magna Carta, Midgard, Midtown Madness 3, PlanetSide, Praetorians, Quantum Redshift, Race of Champions, Rainbow Six 3: Raven Shield, Rise of Nations, Rygar: The



Legendary Adventure, Star Wars: The Clone Wars, Steel Battalion, Street Fighter Alpha 3, Stuntman, Sudeki, Summoner 2, Tekken 4, The Animatrix, The Legend of Zelda: The Wind Waker, The Terminator: Dawn of Fate, Tron 2.0, War of the Monsters, Zone of the Enders: The 2nd Runner, Moto GP 2

САУНДТРЕКИ
Саундтрек Europa 1400: The Guild
Jeffrey Lew: саундтрек The Killer Bean 2
Kevin Manthei: избранные треки
MOD-сцена: вчера, сегодня, завтра

Единственно правильные места, где можно купить УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫЙ .EXE DVD

Санкт-Петербург
Сеть оптовых магазинов ООО «Метропресс»:
1 Миргородская ул., д. 1, тел.: 275-06-77, 275-38-86
2 7-я Красноармейская ул., д. 2, тел.: 316-32-38
3 Невский пр-т, д. 108, тел.: 273-43-23
4 Финляндский вокзал, д. 20, тел.: 168-71-05

Нижний Новгород
1 ООО «Региональная пресса», тел.: 35-88-16
2 НОАО «Печать», тел.: 35-17-74
3 ООО «Агентство «Роспечать», ул. Акад. Блохиной, д. 14, тел.: 19-87-28, 35-17-74
4 НОООИ «Помощь», тел.: 49-91-79

Челябинск
ООО «АЗБУКА», ул. Тимирязева, д. 26, тел.: 66-56-63

Новосибирск
1 ООО «АРПИ-Сибирь» (оптовая продажа от Урала до Владивостока), тел.: 20-36-26
2 ЗАО АРП «Фрам», тел.: 11-98-39
3 Агентство «Экспресс», тел.: 54-43-98

Воронеж
ЗАО «Сегодня-Пресс-Воронеж», тел.:71-10-50

Калининград
ООО «КП-Калининград-Газеты в розницу», тел.: 56-64-46

Тюмень
1 ЗАО «Компания Компьютер-Сервис», тел.: 46-77-84
2 ИА «Тюмень-Пресс», тел.: 24-78-25

Пенза
ЗАО «Печать», тел.: 33-03-44

Ставрополь
ОАО «Союзпечать», тел.: 35-67-34

Красноярск
ОАО «Роспечать», тел.: 21-63-54

Екатеринбург
1 ООО «Газетная база», тел.: 59-87-66
2 ООО УРЦ «Фактория-Пресс», тел.: 22-25-53

Мурманск
ОАО «МАРПИ», тел.: 44-57-42

Новокузнецк
ЗАО «Роспечать», тел.: 78-64-72

Магадан
ЗАО «Роспечать», тел.: 2-20-26

Владивосток
1 ЗАО «Роспечать», тел.: 22-41-36
ЧП «Субарман Ю.Х.», тел.: 32-17-31

Иркутск
1 ОАО «Иркутскпечать», тел.: 24-01-18
ЗАО «Сегодня-Пресс-Байкал», тел.: 27-28-84

Орел
АО «Роспечать», тел.: 5-00-10

Томск
ОАО «Томскроспечать», тел.: 75-60-85

Омск
ОАО «Роспечать», тел.: 22-00-21

Ростов-на-Дону
1 «Ростдонпечать», тел.: 40-17-77
2 ООО «Фирма «Пеликан», тел.: 62-58-74
3 ЗАО «КП-Ростов», тел.: 34-73-78, 32-66-89

Череповец (Вологодская обл.)
ОАО «Роспечать», тел.: 55-35-73

Архангельск
МУП «Роспечать», тел.: 62-36-53

Петрозаводск
ООО «Союзпечать-Плюс», тел.: 76-60-77

Краснодар
1 ОАО «Роспечать», тел.: 59-44-42
2 ОАО «Роспечать» Краснодарского края, тел.: 59-44-37

Ижевск
АООТ «Информпечать», тел.: 43-41-24

Владимир
ОАО ВТФ «Роспечать», тел.: 32-55-70

Чебоксары
ООО «ПРЕССМАРК», тел.: 62-71-63

Брянск
ООО «Брянскроспечать», тел.: 73-02-02

Пятигорск
ООО «ЦентроПечать», тел.: 4-17-92

Хабаровск
ОАО «Союзпечать», тел.: 78-34-40

Казань
ООО «Мир Прессы», тел.: 55-50-43

ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!

Милые, любезные, родные!
Редакция межпланетного журнала Game.EXE искренне мечтает когда-нибудь (и чем раньше — тем лучше) перейти на выпуск ТОЛЬКО DVD-диска. Согласитесь, он того заслуживает! Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще! Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

александр металлургический



Конец кирпичной

Для компьютерщиков всего мира 1972 год стал своего рода точкой перехода. Новый Завет предписывал забросить все неотложные дела и наслаждаться нехитрыми электронными радостями. В машинных залах разнообразнейших вузов призрачными всполохами озарялись осциллографы, натужно стрекотали телетайпы, и рулоны бумаги извергались из их бездонных утроб. То были первые пузырьки в бурлящем ныне котле КИ.

В то же время обитателям параллельных миров приходилось не сладко — видеоигры сосредоточенно топтались на месте, не желая покидать насиженное. Вкусного супа все еще не получалось — одна лишь конвейерная «понговая» лапша. Производители видеоигровых автоматов словно примерзли мыслями к paddle & ball-развлечениям и не особенно стремились разнообразить свой репертуар.

И, как бы подытоживая означенное повальное скудоумие, произошли два трагических события. Во-первых, в двери постучалось неминучее перенасыщение рынка и, после непродолжительной борьбы, оставило большую часть понгопродавцев с носом, зато без денег и, стало быть, шансов на выживание в суровой среде конкурентной борьбы.

Во-вторых, люди уже не хватались за сердце при виде двух «кирпичей» и «мячика». Привыкли. Ажиотаж спал, и игровые автоматы дряхлого поколения потихоньку отвоевывали утерянные, казалось бы, на века, позиции. Старик Pinball в очередной раз доказал, что он вечен и никакими электронными причудами его не переплюнешь.

К 1973 году мир действительно устал от кирпичей.

К 1973 году мир действительно устал от кирпичей. Pong и последователи из неординарного развлечения превратились в обыденное занятие, электронная магия улетучилась в неизвестном направлении, и потоки «четвертаков» в монетоприемниках принялись постепенно иссякать. Владельцы coin-op-галерей били набат и ревели белугой, выражая таким ультраэмоциональным образом свое разочарование в жизни.

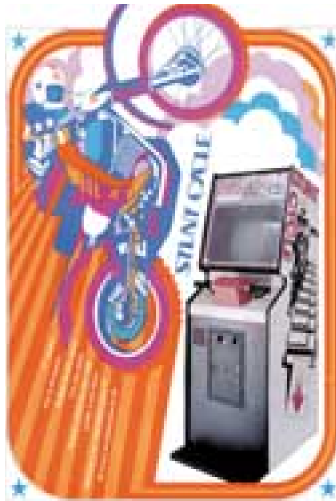
Производители автоматов отвечали им мычанием и распатронивали исходный код Pong кто во что горазд. Иногда получалось хорошо — например, расположив одну «биту» в нижней части экрана и принудив ее двигаться горизонтально, экспериментаторы совершенно случайно и неожиданно для самих себя измыслили одну из вечных игр — BreakOut (нынешний арканоид), в ходе которой игрок должен был разбивать кирпичные блоки с помощью мяча. Но куда чаще получалось более чем посредственно — нерадивые разработчики в массе своей предлагали вниманию потребителей новые версии «гандбола» и «волейбола», ни на йоту не отличающиеся от прошлогоднего «тенниса».

Инженеры славной Atari торговали своими методами избавления от скуки — электронными автогонками Indy 800, в ходе которых несколько кирпичей под управлением игроков суматошно носились по экрану, объезжая кирпичные же препятствия.

Все зря — кирпичи вызывали у заядлого обывателя сон. Бывало, покажут по телеящику рекламу новой видеоигры, а люди от этого чуть не на ходу засыпают и стоят потом истуканами.

Взрыв произошел в 1974 году, когда на свет появилась скромная и потому малоизвестная конторка Kee Games, ведомая человеком-пароходом Джо Кинаном (Joe Keenan). По первости Kee Games, как и все ее коллеги по цеху, исправно снабжала человечество разнообразными «понгами», но вскоре Кинан осознал тщетность возделывания «понговой» целины и озадачил сотрудников разработкой новых кон-







эры

▶ Замечательно оформленный флайер внятно растолковывал окружающим, что такое Shark

Jaws и почему это безумно весело.
▶ Stunt Cycle — вполне себе симулятор мотоцирка.

▶ Пропаганда военной техники сыграла значительную роль в популяризации Tank.

цепций. Сколько мозговых штурмов имели место быть и кто взял Бастилию — нам не известно, однако спустя какое-то время талантливый мистер Бристоу (Scott Bristow) предложил замечательную альтернативу кирпичам — танки.

Идея новой игры заключалась в том, что игроки раскатывали по монитору на танках среди хаотичного нагромождения... кирпичей, постреливая друг в друга и старательно избегая раскиданных чьей-то коварной рукой мин (мы, впрочем, смутно догадываемся, кто он, этот лукавый гений-миноукладчик). Главной же особенностью Tank (да-да, так и назвали — все гениальное просто) являлось использование автоматом новоизобретенных чипов для хранения видеоизображений, что наконец-то позволяло забросить обрыдшие примитивные блоки в угол и нарисовать всамделишные танки.

Благодаря своему техническому превосходству над остальными coin-op'ами Tank бабахнул не хуже судьбоносной «Авроры» — все «кирпичные» игры резко осознали свою моральную старость и, чертыхаясь на пенсионный радикулит, рассыпались в bityю крошку. Сразу несколько серьезных дистрибьюторов обратились к Kee Games с предложениями о сотрудничестве и вечной дружбе, заставив Джо Кинана играть роль рыцаря на распутье, которому очень хочется разорваться на тысячу маленьких медвежат и пойти сразу во все стороны. Суть проблемы была вот в чем: в силу полувековых традиций производители игровых автоматов при заключении контрактов передавали распространителям эксклюзивные права не на какой-либо конкретный coin-op, а на всю линейку собственных продуктов разом, в том числе и на будущие разработки. При этом иметь близкие контакты третьего рода и продавать автоматы кому-либо постороннему строго воспрещалось. Что есть цивилизованное рабство чистой воды.

Кинан хорошо понимал, что Tank — это козырь, которой следует разыграть с максимальной выгодой, и потому предложил будущим партнерам отказаться от старой схемы совершения сделок. Те пошумели, покочевряжились, но в итоге, поскребя в затылках и прикинув, сколько нулей будет в графе «выручка», сдались на милость победителя — бог с ними, с эксклюзивными правами, на Tank'ах и без этого можно до Берлина дойти. Кинан заключил несколько контрактов, согласно которым мог продавать свое детище кому угодно, когда угодно и в каких угодно количествах.

Нагрев руки на Tank, человек-самокат Джо Кинан вновь шокировал широкую публику: выяснилось, что Kee Games — тайный филиал небезызвестной Atari, созданный с целью обхода традиционной системы контрактных сделок. Но, поскольку Кинану удалось убедить партнеров-дистрибьюторов отказаться от означенной нехорошей системы, смысла в сохранении тайны и раздельном существовании более не было никакого. Пока изумленная публика в задумчивости возвращала выпавшие нижние челюсти на историческую родину, контора Kee Games скоропостижно влилась в Atari, а Джо Кинан вполне закономерно получил кресло президента объединенной компании.

Благодаря своему техническому превосходству над остальными coin-op'ами Tank бабахнул не хуже судьбоносной «Авроры».

Не забывая стричь купоны, Atari принялась за развитие и углубление «танковых» концепций. Впоследствии были выпущены различные продолжения и переосмысления исходной игры, позволявшие игрокам сражаться не только друг с другом, но и с искусственным интеллектом. Одна из поздних версий (появившийся в 1978 году UltraTank) была и вовсе чудом света: игра поддерживала до 8 игроков в многопользовательском режиме и позволяла всем желающим устроить настоящий танковый массакр.

Впрочем, на этом история Tank не заканчивается, поскольку Atari, действуя в духе лучших традиций соцтруда и соцсоревнования, решила использовать обкатанную технологию

для производства новых игр. Таким образом, в 1975 году с конвейеров сошла, широко улыбаясь, замечательная забава Shark Jaws, позволявшая игроку поучаствовать в теплых взаимоотношениях аквалангистов и акул-людоедов.

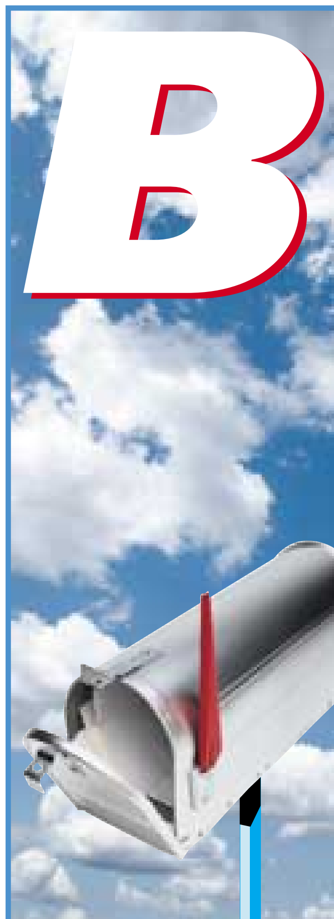
В визуальном плане Shark Jaws была очередным шагом к прекрасному, поскольку являлась первой игрой, использующей анимированных персонажей. Счастливые папаши из Atari издавали ее под лейблом Horror Games, дабы избежать ненужных конфликтов с Universal Studios, владеющей правами на культовый фильм о нелегкой жизни голодных акул – Jaws («Челюсти»). Никто, впрочем, не отрицал, что Shark Jaws сделана под впечатлением от просмотра акульей кинобиографии и в первую очередь нацелена на синефильскую аудиторию. Даже заголовок игры был выполнен в провокационном стиле: мелко-мелко пестрела строчка «Shark» и полуторааршинным кеглем сияли буквы «JAWS». Universal, по счастью, обладала здоровым чувством юмора и по судам Atari/Horror Games таскать не стала.

Прицел был сделан верно: игра очень хорошо пошла в народ, принесла солидные барыши и вызвала поток подражаний. В течение следующих лет мир играл в следующие клоны: Shark от U.S. Billiards, Maneater от PSE, Shark Attack от Pacific Novelty и Blue Shark от небезызвестной Midway, к которой мы обязательно вернемся и которой непременно покажем.

Еще одной экстремальной Atari-игрой стала Stunt Cycle, предлагавшая каждому желающему принять участие в лихаческом шоу: игрока усаживали на мотоцикл, мотоцикл устанавливали на трамплин, а перед трамплином выстраивали череду автобусов, постепенно увеличивая их число. Задачей игрока было правильное манипулирование мотоциклом с целью перепрыгнуть как можно больше автобусов. Впоследствии, в 1977 году, Atari выпустила приставочный вариант означенной игры – специально для тех, кому преклонный возраст не позволял отираться в coin-op-аркадах среди толпы веселящихся подростков.

Получив смачного пинка от Atari, прочие игроразработчики завозились, закопошились и тоже принялись выдавать на-гора свежие идеи. С 1974 по 1975 год было выпущено 57 игр, с 1975 по 1976 – еще 53 штуки. В большинстве своем они представляли различные перепевы Pong, но были и светлые моменты в этом темном царстве.

Надо заметить, что производство одомашненных аналогов «танково-челюстных» игр было абсолютно невыгодным занятием по причине вопиющей дороговизны оборудования. Сами понимаете, танк изобразить – это не три кубика по трафарету отпечатать. На это способны только высокие технологии под мудрым руководством опытных инженеров, и потому телеконсоли обзаведутся «некирпичной» графикой лишь спустя несколько лет, а до того времени приставочники развлекались более примитивными, но, благодаря незабвенной Atari, довольно разнообразными методами.



ашот ахвердян

Sim Noir

Jane's F/A-18, прекрасный авиасимулятор и очаровательнейшая программа на шестьсот шесть Мбайт ровно, имеет один любопытный недостаток, который невозможно не заметить, даже едва начав знакомство с игрой, а именно: здесь очень темная земля. Зелено-черная поверхность настолько не напоминает ни один из известных на этой планете ландшафтов, что просто диву даешься. Некоторые заграничные покупатели наивно полагали, что, может, Кольский полуостров и впрямь так выглядит. Ага, конечно.

Интересно другое: эта темнота земли (и воды), столь неуместная в плане реалистичности, удивительным образом сказывается на восприятии всего происходящего. Словно после привычного цветного кинематографа видишь старую черно-белую ленту, погружаясь в царство теней. Так и здесь: мы летаем именно в мире теней, но только ближе к его светлой части — небу. Неправильность изображения больше не воспринимается как недостаток, скорее это выразительное средство: просто после Татуина вы попали на Корускант. Триумфы всегда таковы — даже недостатки обращаются в достоинства.

По своему стилю Jane's F/A-18 — чистейшей воды блокбастер, головокружительная постановка, имеющая целью вовсе даже не отстраненную симуляцию военного конфликта, в котором вы можете принять еле заметное посильное участие, но желающая схватить вас за самое нутро и вывернуть наизнанку, впечатлить и потрясти. Не самая обычная цель для симулятора, согласитесь.

Jane's F/A-18 не любит пауз и не делает их. Едва оказавшись в кабине самолета, стоящего на палубе темного (еще не забыли?) авианосца, вы уже в гуще жизни: вокруг плавучей махины кружатся другие машины, занятые своим непременно важным делом, в ушах уже клокочут сообщения о событиях где-то за пределами зоны видимости, а вы даете сигнал к взлету.

Да, взлет здесь нечестный. Физика катапультирования не отрабатывается вообще, вас «по рельсам» разгоняют до определенной точки, где управление самолетом передается вам, пилоту, и физическому движку. Добро пожаловать в игру, товарищ.

Хочется сеять разумное, доброе и самонаводящееся вечное.

После F-15, которому была посвящена предыдущая игра этой команды (да и F-16 тоже), темп кажется непривычно взвинченным: никаких долгих одиноких перелетов до цели, никакой медитации, никакого разглядывания окружающей яви, фразу «пять минут до цели» говоришь себе, еще включая компьютер, а после взлета едва ли не сразу начинается действие. Местное пространство весьма густо населено — на сравнительно небольшом пятачке роится взрывоопасное количество различной авиатехники, и возможностей ввязаться в схватку, не предусмотренную брифингом, предостаточно. Да и ваши компьютерные соратники всегда готовы кинуться в спарринг с любой появившейся в поле зрения зениткой, поэтому, если вы не хотите драки по каким-то своим причинам (обычно из-за экономии боезапаса, ибо для того, чтобы отвесить по ракете каждому встречному ЗРК, никаких складов не хватит), то вам придется охлаждать пыл ведомых. Так или иначе, любая миссия превращается в выполнение задания сквозь стену совершенно постороннего огня.

Jane's F/A-18 стала, если не ошибаюсь, первой реактивной игрой, вовсе отказавшейся от двухмерной кабины, что, безусловно, было смелым шагом, ибо не каждый Pentium II 266 мог потянуть такое. Но игрок наконец-то поселился в трехмерной кабине (разумеется, очень темной, как и все на нашем Корусканте) и распрощался с дискретными поворотами головы на строго заданный угол — а то раньше прохожие нервно шарахались. Тем не менее кабина была не только неплохо нарисована, но и очень хорошо справлялась со своими задачами (подскажите, какие там у кабины задачи?)... На приборной панели расположилась горстка переключателей, тройка мультифункциональных дисплеев и сенсорная панель — и вся эта выставка хайтека управлялась мышью. Можно было наконец расстаться с компьютерной клавиатурой (пока, клавиатура!) и тыкать в кнопки своим, черт возьми, мышиным







▶Освещение виртуальной кабины меняется в зависимости от того, под каким углом мы повернуты к солнцу. ▶Ослепительная заря и безнадежно устаревшие солнечные блики на воде. ▶Хайтек крупным планом.

пальцем, полноценно управляя этой крылатой мехособой. В сочетании с трехмерной клавиатурой, простите, кабиной, все это примерно настолько же меняло ощущения от полета, как в свое время переход с клавиатуры (опять она тут!) на джойстик.

Ну а глубина проработки авионики вместе с общим взвинченным ритмом игры привели к совершенно иной атмосфере, нежели у того же Falcon 4. Если там большая часть игры проходит в компании с чеклистами и в неторопливом перелистывании МФД, то здесь из нас явно воспитывали джедаев — реагировать надо очень быстро, данные считывать мгновенно, думать моментально, а лучше вовсе оставлять это на неопределенное будущее, жать на кнопки в нью-орлеанском темпе (специально для этого предусмотрена возможность вывести любой из МФД практически на весь экран, чтобы не надо было лихорадочно пытаться попасть мышкой в крохотную кнопку на обычном изображении кокпита).
Вообще, если задуматься, немного странно, что игрок находит удовольствие в том, что, сидя за одной электронной машиной, управляет другой электронной машиной. Саркастичный внутренний эстет требует симулятора тренажера, где мы могли бы добавить еще один слой виртуальности. Рассудок гонит внутреннего саркастичного эстета прочь.
Здесь времени на раздумья чаще всего нет. В пылу боя вы забываете переключить FLIR из режима GND STAB в режим AUTOTRK, и вавилонская гора взрывчатки улетает туда, куда указывает радар, а вовсе не вслед лучу лазера, как вы того хотели. Вы чертыхаетесь — а цель стоит себе спокойно на месте, возможно, и не догадываясь, как ей только что повезло. А вот та, другая, цель, может, и не подозревает, чем накликала на себя яростный небесный огонь, — извините, божество ошиблось. И очень вероятно, что подобная ошибка не останется без последствий — здесь все мгновенно, как и положено в голливудском блокбастере.

Как можно было совместить лучшую проработку авионики в коммерческом симуляторе (минус всенародно вскормленный Falcon 4) со столь безупречной постановкой? Наверное, срезав углы там, где это не имело особого значения. Здесь нет никаких предполетных процедур, ни тебе включения авионики, ни девятиминутной калибровки ИНС. Ничего такого, что не относилось бы непосредственно к ведению боя, где проработка деталей и нюансов достигает едва ли не фэлконовских высот.
Кампания Jane's F/A-18 тоже явно рассчитана на определенный драматургический эффект, не свойственный набору случайных заданий из динамических миссий. Игра имеет четкий геополитический сюжет, хотя чем меньше о нем сказано, тем лучше, — у блокбастеров вообще принято иметь сомнительный сюжет с явным вкусом клюквы в сахаре. Зато он развивается по всем законам драматургии: сперва вам и дела нет до конфликта, вы просто выполняете разведывательную миссию, даже без захода в воздушное пространство противника (хотя сорвиголовы и здесь могут отправиться на истребление всего, на что только укажет безжалостная система «свой-чужой»); затем вы ведете разведку уже на вражеской территории, конфликт зреет, но пока не выливается в открытое противостояние, а напряжение тем временем нарастает; далее вас посылают на первое реальное боевое, но пока еще не бросающее вас в открытый бой, — вы просто минируете подходы к порту... Скорее всего, вы так и не заметите, что, например, те мины, которые вы только что устанавливали у русского порта, суть простой киношный реквизит. У них исключительно бутафорские задачи, они вообще неспособны навредить кораблю. Еще один срезанный угол, и снова это нисколько не портит игру — вы же не будете в самом деле часами виться над установленной миной, высматривая, не проплывет ли над ней кто-нибудь, а для уничтожения

И распрощался с дискретными поворотами головы на строго заданный угол — а то раньше прохожие нервно шарахались.

конкретных кораблей есть куда более удобные и эффективные способы. Зато задание выполнено, и веселье продолжается.

Так завязка перерастает в развитие сюжета — быстро, без проволочек, — и количество материализованных миссий заметно превышает количество летных часов. Задания разнообразны и потому не надоедают (еще один камень в огород динамических кампаний, которым очень удаются монотонные миссии). Вам поручают то тихий эскорт, то достойный тореадора перехват; еще недавно вы зачищали вражеский аэродром, устраивая звездно-полосатый пиротехнический апокалипсис на небольшом участке ныне совершенно безжизненной земли, а теперь вас отправляют на уничтожение единственного автомобиля, крохотного, но Настолько Важного, что без летящего по лезвию бритвы вас никак не обойтись. Скорее всего, вы этот автомобиль даже не увидите, ибо с воздуха он столь букашечен, что... Жизнь насекомых, издание первое, но очень недолгое.

Жизнь насекомых, издание первое, но очень недолгое.

Разбор отдельных деталей любой игры — прием скорее формальный, нежели конструктивный, ибо произвольное перечисление достоинств или недостатков все равно не даст общей картины, не скажет о том, складываются ли детали игры в единое целое, большее, нежели простая сумма частей, или сооруженный карточный домик падает при малейшей смене атмосферного давления.

И вот как раз целостности и шарма Jane's F/A-18 не занимать. HUD натурально отпечатывается на сетчатке, вызывая парадоксальное привыкание: я ловил себя на том, что запускаю игру, чтобы глаза снова видели мир сквозь него. Графика, технологически давно устарев, до сих пор выглядит вполне современно, в отличие от того же Falcon 4, к которому время не было столь снисходительно. Небо здесь не боится ярких, насыщенных цветов, слои облачности скрывают солнечный свет при полете на небольшой высоте, но стоит достигнуть безопасного района и подняться выше, прорвавшись сквозь пласты туч, как небо, окрашиваясь солнцем, становится пронзительно синим в зените и оранжево-красным у горизонта. Земной вариант палитры Homeworld. Хочется сеять разумное, доброе и самонаводящееся вечное.

После выхода игра получила очень теплый прием у критиков, но Falcon 4 с насиженного места всенародно признанного короля жанра не столкнула. По той, наверное, причине, что игроки так и не смогли простить отсутствие динамической кампании. Да и большого движения по усовершенствованию игры тоже не возникло — думаю, потому, что игра уже в релизном состоянии получилась необыкновенно завершенной. Впрочем, пользователи сделали немалое количество миссий, обучающих тонкостям управления системами вооружения, ибо сама игра после нескольких коротких тренингов, преподающих основы основ, бросала игрока прямиком в пекло, надеясь, что, перед тем как окунуться в самую гущу событий, пилот все-таки соизволит внимательно прочитать мануал. Подумаешь, всего две сотни страниц конспективного текста.

Также, благодаря тому, что в игре был не только редактор миссий, но и незадокументированный редактор кампаний (надо было, находясь в экране Tools, нажать F1), появилась пара дополнительных кампаний к игре, причем одна из них, Valhalla Campaign, была сделана Мэттом Вагнером (Matt Wagner), ведущим девелопером Jane's F/A-18, а ныне возглавляющим со стороны Ubi Soft разработку Lock On, грядущего мессии.

Jane's F/A-18 стала последним хардкорным симулятором, посвященным одному самолету. Отныне даже самые серьезные игры («Ил-2» и тот же Lock On) будут предоставлять целый ассортимент машин. Также Jane's F/A-18 стала последним симулятором, активно использующим межмиссионные FMV-ролики. И, да, это последняя игра некогда великого брэнда Jane's. Можно сказать, что эта игра закрыла целую эпоху реактивной киберавиации. Наступила долгая тишина. Все ждут Lock On.

▶ Это был настоящий прорыв: независимо от угла взгляда приборы остаются и полностью читабельными, и стопроцентно управляемыми. Сегодня это воспринимается как должное.



▶ Вот этот самый скриншот не один год украшал мой десктоп.



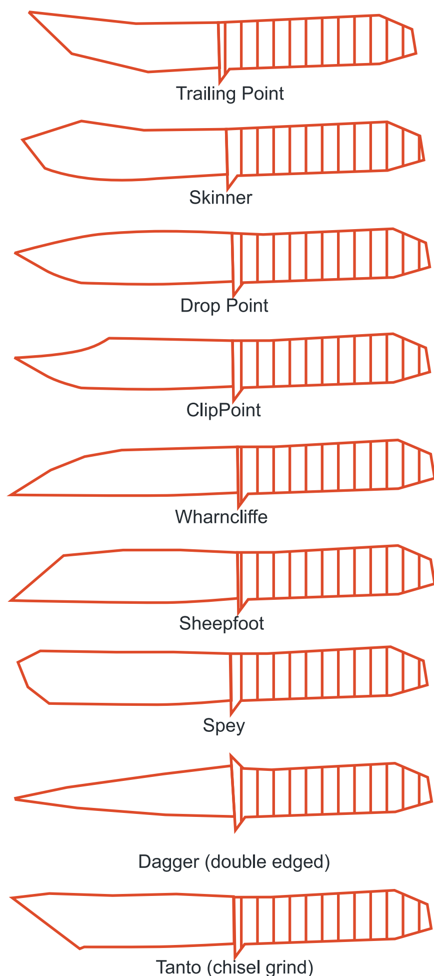
ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Шелест клинка





Мой юный друг Фраг увлечен железными палками, которые бабахают. Я его отлично понимаю — очевидно, что без шотгана в нашем мире не проживешь. Но как же много теряют молодые, забывая об оружии, сделавшем этот мир таким, каков он есть, — холодном...



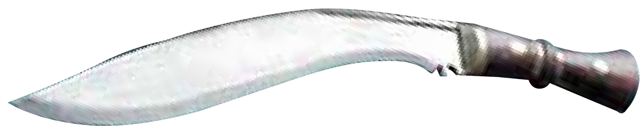
Мне же по должности полагается интересоваться древностями, так что готовьтесь к рассказу о Настоящем Оружии в играх... Начну с грубой и поверхностной попытки перечисления хотя бы типов оружия. (Сразу предупреждаю: их так много, что забыть о каком-то, тем более стойкому склеротику, проще простого. Вспомните — пишите, обязуюсь исправиться в следующих частях холодно-оружейной саги.)

С места в карьер вынесем в отдельный класс «стреляющих» средств луки, арбалеты, палки для метания копий и камней, пращи, рогатки, катапульты, баллисты... Их — тьма, но называть все это добро «холодным оружием» мы будем чуть позже — для начала разобраться бы с традиционными видами, имеющими рукоять и лезвие. Туда же отнесем и метательные ножи, дротики, копья, сюрикены, просто булыжники, топоры и томагавки, бумеранги... Отложим и «экзотическое» оружие: национальные его виды (об одной Японии можно говорить невероятно долго, а ведь есть еще Африка, Китай, Америка), удавки, цепи, дубинки, куботаны, явары, трости и шесты, «перчатки с лезвиями», кастеты, перстни, шпоры, лезвия на обуви.

Впрочем, что там экзотика... даже «традиционного» оружия настолько много, что в одну колонку его не втиснешь при всем желании, поэтому о самых «серьезных» видах — мечах (о, об одних только мечах можно написать немало толстых диссертаций!), копьях, рогатинах, алебардах, бердышах, боевых топорах, молотах, дворницких ломах, «утренних звездах», цепах (и их производных), косах и т.п. — поговорим потом.

Пока же давайте затронем базовые вещи — прежде всего на примере холодного оружия небольшого размера. И начнем с собственно клинка. Некоторые игровые (и не только) племена, как вы знаете, освоили едва ли не промышленное изготовление ножей и мечей из... дерева (есть весьма прочные виды, главная проблема здесь — как обработать здоровенную, причем очень крепкую, деревяшку обычным камнем). Кое-где — а именно у индейцев майя, инков и ацтеков — успешно применяется обсидиан (вулканическое стекло). Из него до сих пор иногда изготовляют сверхострые хирургические лезвия. Затем наступил век меди и бронзы...

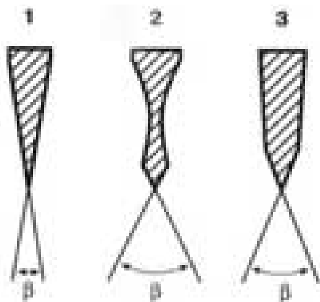
А потом пришло железо — и осталось навсегда. Само собой, сегодня можно встретить ножи из титана и керамики, есть даже чисто пластиковые, но вот их качество... Титан легок и прочен, но не очень хорошо держит заточку, ибо слишком пластичен, поэтому на титановые клинки часто с



Классический кхукри, знаменитый нож, которым бесстрашные гурки вырезают своих противников. Сильно скошенное лезвие позволяет, будто серпом, наносить жуткие раны.

одной стороны напыляют более твердые вещества, которые, собственно, и режут, а сам титан выполняет только функции прочной основы. Керамика, напротив, чрезвычайно тверда, прекрасно сохраняет остроту режущей кромки, да только любое сколько-нибудь заметное усилие ее ломает, крошит, а падение — вообще разбивает на части. Наконец, пластик. Как бы прочен он ни был, но с металлами не сравнится, и потому такое оружие применяется исключительно... в противометаллоискательских целях. Любимое, так сказать, оружие авиационных террористов — многие пластики достаточно тверды, чтобы перерезать горло.

Материалы, заслуживающие отдельного разговора, — булат и дамасская сталь. На вид они похожи: по поверхности клинка идут красивые и сложные узоры. А вот метод изготовления отличается: булат — литой, а дамаск получают проковкой пучка проволоки с разным содержанием углерода. Зато свойства у них похожи: благодаря чередованию слоев стали с разным содержанием углерода клинок очень прочен и в то же время отлично режет: микрозубчики твердых слоев спокойно рубят гвозди, не теряя остроты, а более мягкие слои не дают твердым сломаться.



1. Простая клиновидная заточка. Иногда клин доходит до обуха ножа, иногда только частично. 2. Вогнутая линзовидная заточка. Именно так точат опасные бритвы. 3. Двойная клиновидная заточка — самая распространенная на обычных ножах.

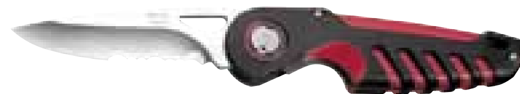
Кстати, сама острота — тоже весьма непростой вопрос. Есть легенда: мастер изготовил клинок, воткнул его вертикально в русло ручья, бросил в воду лепесток розы — и клинок рассек его пополам. Второй мастер сделал то же самое, но лепесток изменил свой путь и обошел лезвие стороной. Победил именно второй: клинок не должен быть хищным...

Но это лирика. На деле заточка — сложнейший процесс. Взгляните на рисунок внизу. Простейший вариант заточки — симметричный: просто два скоса под определенным углом. Однако любое повреждение — и нужно снимать огромное количество металла, по всей ширине заточки. Что ж, люди изобрели вариант с двумя углами: один — «основной», а второй — собственно режущий. Японцы с древних времен на некоторых видах ножей и мечей предпочитали одностороннюю заточку. Жаль, нож уводит в сторону из-за асимметричности, но есть применения, где это даже полезно. А бывает еще и линзовидная (выпуклая и вогнутая). Вручную лучше не пытаться. У опасной бритвы именно вогнутое линзовидное лезвие имеет минимальный угол заточки и очень легко правится. А инструменты, предназначенные для рубки металла, имеют выпуклую заточку.

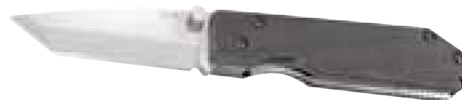


Даже очень грамотные фирмы иногда выпускают ножи «для красоты». Камуфляжного цвета нож, на котором блестят деталь замка и упор для открывания, — верный путь для бойца в могилу...

Два ножа, одинаково успешно режущие бумагу или нитку на весу, будут вести себя очень по-разному, если ими попробовать отрезать кусочек гвоздя. Если у одного из них угол заточки минимален (как у опасной бритвы) — он, конечно, будет легче вгрызаться в мягкие материалы на большую глубину, но и сомнется на гвозде легче и глубже. Именно так затачивают бритвы и хирургические инструменты. А вот нож с большим углом заточки перенесет издевательства спокойно и будет служить до следующей правки заметно дольше, но за счет несколько больших усилий при резании.

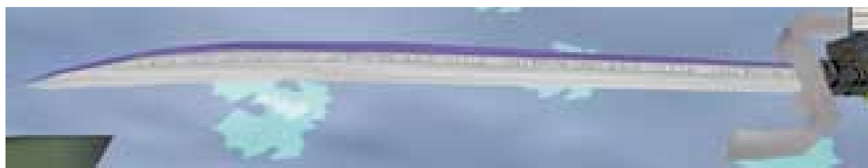


Типичный серрейтор на одном из ножей знаменитой фирмы Buck Knives выполнен только на половине лезвия, чтобы сохранялась возможность выполнять тонкую работу.

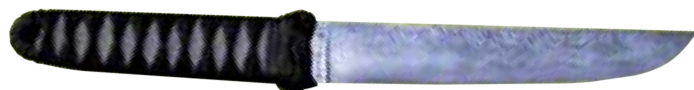


Еще один нож от фирмы Buck. Форма, позаимствованная у танто, почему-то очень популярна, хотя использовать нож без гарды как тычковый — задача не для слабых...

И это далеко не все... Лезвие может иметь разную форму — от чего тоже зависит поведение ножа! В качестве крайних примеров можно упомянуть японский танто с «обрубленным» кончиком и турецкую саблю, которая по-английски называется scimitar. Прочность кончика танто просто невероятная, а если он еще и заточен, но не слишком отлого, то практически идеален для прямого проникновения в тело врага. А вот scimitar (как и ножи бушменов или персидские кривые кинжалы) предназначен для режущих движений, его длинное, сильно искривленное лезвие при всем же-



В некоторых играх (к примеру, в Everquest) довольно точно воспроизводят форму клинка scimitar'а. Правда, в реальной жизни рунная полоска прожила бы от силы несколько лет, а затем сточилась бы...



Несмотря на закругленный кончик, это вполне традиционный японский танто, сделанный из дамасской стали. Обратите внимание на красивые узоры....



Обсидиановый нож, несмотря на древность и примитивный вид, и сейчас весьма остр и прочен.

лании не воткнешь. Зато косой, не рубящий, а «с оттяжкой», удар способен рассечь что угодно...

Кроме того, на ножах бывают серрейторы («зубчатые» лезвия), самых разных форм. У ножа с такой заточкой тупятся прежде всего выступающие кончики, а вся остальная часть лезвия защищена ими и отлично режет. Да и эффект пилы (с материалом соприкасается гораздо меньшая часть лезвия, так что удельное давление куда выше) помогает... Например, «стропорезы», которые есть у парашютистов, чтобы в случае чего одним ударом перерезать стропы нераскрывшегося парашюта, именно таковы. Другой вопрос — что перетачивать серрейтор вручную можно пожелать только врагу, а попытка «отрезать колбаски» таким ножом приведет к некрасивому результату.



Знаменитый pig sticker из игры Soldier of Fortune имеет классическую форму «ножа для выживания», небольшой участок серрейторной заточки и выраженную гарду, чтобы при ударе рука не соскальзывала. Чаще всего на обухе нарезают зубья пилы, но в игре, похоже, на них пожалели полигонов.

Пресловутые «желобки для стока крови» (а на самом деле — долы), которыми так гордятся владельцы «страшных» ножей, на самом деле не более чем миф. В свое время их делали на больших мечах с простой целью: облегчить тяжеленный меч хоть немного, причем без особой потери его прочности. А потом эта дизайнерская находка перешла на ножи, да так и осталась — красиво, но бесполезно...

Бывает, впрочем, и наоборот: черные «тактические» ножи (со специальным покрытием) — отнюдь не дизайнерская находка, хотя, конечно, сейчас чернение нередко используют для повышения «зрелищности». Просто для тех, кто применяет ножи, чтобы убивать, часто бывает важно, чтобы нож не был заметен до того, как он сделает свое дело. Ведь любой отблеск или отражение в лезвии — гарантированная опасность для владельца.

Формы рукояти (пресловутые «анатомические», с выемками для пальцев, зачастую вредны — мешают держать оружие обратным хватом), виды и наличие гарды (чтобы при сильном ударе рука не съезжала к лезвию), использование торца ручки для ударов... все это мы оставим без внимания — колонка не резиновая. Как и т.н. «скелетные» ножи (по сути — пластина металла, кое-где заточенная, кое-где с отверстиями и т.п.), керамбиты (маленькие ножи характерной формы с вогнутым лезвием для «тянущего» реза), тычковые кинжалы (чем-то похожие на кастеты, с ручкой, перпендикулярной лезвию, — ее нужно зажать в кулаке, при этом нож будет торчать между средним и указательным пальцами), балисонги (бабочки), которые так зрелищно открываются, закрываются, летают в руках... А также складные ножи, ножи автоматические («выкидные»), ножны и методы их крепления на одежде, методики быстрого доставания и открывания ножей одной рукой (читайте об этом на www.balisongxtreme.com!)... В конце концов, ножи в играх встречаются не так уж часто (да и те — обычные дешевые «свинорезы» из арсенала спецназа, а не зрелищные кхукри или крисы). А вот мечи... Ждите продолжения!



Иллюстраторам НФ иногда следует знать хоть что-нибудь о предмете их столь страстного творчества. Это не scimitar, а обычный кинжал, dagger, с обоюдоострой заточкой.



А вот это как раз настоящий scimitar, турецкая сабля.

олег хажинский

Кройка и шитье



Оглушительный провал «Ресторанной империи». — Верните румяные полигоны щек нашим детям! — Здравствуйте, дорогой дедушка Чан! — До свидания, дорогой дедушка Чан! — Краткий курс теоретического дизайна для самых маленьких.

С выходом «Ресторанной империи» Тревора Чана я в очередной раз ощутил горечь утраты. Иллюзии — самое ценное, что у нас есть, и расставаться с ними мне лично хочется меньше всего. Но в новой игре тайваньского кудесника восторг наблюдателя весьма быстро превращается в кошмар свидетеля. Хочется убежать, пока человек в серой форме не начал интересоваться паспортными данными.
Вместо тонкого и умного индирект-шедевра виртуальной кулинарии мы получили то, что обычно: крепкий бизнес-симулятор на избитую до смерти тему. Положенные в таких случаях плоские картинки сменили трехмерные модели, но вот незадача — внутри угловатых (в буквальном смысле) мужчин и женщин по-прежнему пыльная, сухая пустота и парочка нехитрых скриптов.

Существует ли достойный способ оценить усилия игрока, который проводит лучшие годы своей жизни в погоне за призрачными идеалами? Неужели цель Restaurant Tycoon — заработать неприлично много денег и построить самую крупную сеть ресторанов, в которых фаршированные роботы будут пить дорогие вина, не имея возможности оценить их букет? Не может быть, только не это! Возможно ли создать экономический симулятор, который будет возбуждать не только разум, но и чувства?
В поисках ответа на этот сложнейший вопрос я провел около пяти минут. Fashion TV! Нам срочно необходим симулятор индустрии моды. Гарантированно красивая картинка, несомненный успех среди подростков и женщин. Чтобы зацементировать идею, я немедленно связался с экспертом по вопросам моды Татьяной Кулахметовой, которая учит студентов Государственного университета технологии дизайна премудростям дизайна и коммуникаций в индустрии моды. Через час горячего обсуждения игра была совершенно готова.

Душа нашего будущего экономического симулятора — это показы мод с непременно плавающей камерой, морем аудио- и визуальных эффектов. Все возможности графических акселераторов последнего поколения должны быть задействованы сверх всякого максимума. Несчастные обладатели бюджетных решений пусть кусают локти и продолжают смотреть телевизор. Сверхзадача — создать еще одну «заставку» для экрана, аквариум с дрессированными золотыми рыбками. Все остальное — всего лишь дань традициям: люди привыкли, что в экономических симуляторах есть деньги, цель и прочая мишура.
Игрок станет владельцем Дома моды, который по сюжету любит во все совать свой нос. Пусть Дом переживает сейчас не лучшие времена и, скажем, достался по наследству от дядюшки, который окончательно потерял хватку и решил уйти на покой. Инвесторы согласились помочь с деньгами, и нам предстоит вернуть Дому былую славу. Ура.
Мы будем заниматься прет-а-порте: простенько и со вкусом. Две коллекции в год, «осень-зима» и «весна-лето». Шесть месяцев подготовки и один вечер, на котором решается ВСЕ. Накал страстей гарантирован. Репутация создается годами, поэтому скучать игроку не придется — об этом позаботятся изменчивые тенденции и коварные конкуренты.
Итак, впереди полгода. С чего начать?

Начинаем с заключения контракта с дизайнером. Дизайнеров будет множество: занятые, свободные, известные, начинающие, капризные, послушные, страдающие зависимостями, скучные и так далее. Выбор дизайнера — это отчасти лотерея. Можно поставить на маститого, который, как пароход, не свернет с уже выбранного курса. Молодой дизайнер стоит недорого, поддается влиянию и может оказаться гением, а это огромное везение — вместе с ним взлетит и наша компания.
Когда дизайнер выбран, нужно вместе с ним определить стиль будущей коллекции. Успех или неуспех гряду-









щего показа будет зависеть от того, насколько коллекция будет отражать актуальные ТРЕНДЫ. Угадывать тенденции или пытаться создавать их самостоятельно, как это сделали японские дизайнеры в начале восьмидесятых, – мы определимся чуть позже. Для игрока это все пока несущественные детали. Определив цветовую гамму, фактуру материалов и силуэты (милитари, ретро, гранж, хиппи...), мы, помолясь, отправляем дизайнера за работу.

▶ Владелец Дома должен самолично выбрать для показа именно тех манекенщиц, которые наиболее точно отражают творческий замысел дизайнера.

▶ Для того чтобы убедить «баеров» приобрести коллекцию, придется приложить немало усилий.

▶ День показа — это час X для любого Дома моды. Пресса, «баеры» и приглашенные знаменитости должны быть в хорошем смысле уничтожены увиденным.

▶ Интерес к коллекции возрастет многократно, если вы убедите кого-то из знаменитостей надеть вещь, сделанную в вашем Доме.

Спустя вечность он приносит нам эскизы. Очень важно не вовлекать игрока в творческий процесс создания одежды. В этом мы с товарищем Чаном принципиально расходимся. Мы лишь попросим игрока отобрать среди эскизов несколько моделей, которые войдут в коллекцию (вот он, еще один волнующий момент!). В следующий раз мы увидим тов. дизайнера только во время показа: маленький, толстенький, смешной, безвкусно одетый, он будет счастливо улыбаться объективам сотен фотокамер под аплодисменты потрясенной публики.

Мы же переходим к следующему этапу игры – кастингу моделей. Подсчитав деньги, оставшиеся после расчета с творцом, обращаемся в одно из модельных агентств, которое присылает нам, по выражению г-жи Кулахметовой, «толпу девушек». Здесь, понятное дело, никакая автоматизация не уместна. Владелец Дома должен самолично выбрать для показа именно тех манекенщиц, которые наиболее точно отражают творческий замысел дизайнера. Выбираем мы не кубометры объема и не сантиметры длины. Мы выбираем образы. Может быть, вы хотите видеть в этом платье романтическую девушку, запойную читательницу романов, «вещь в себе»? Или вам нужна «секси», молодая активная горожанка, экстремалка, которая слушает современную музыку? Леди? Стерва? А еще есть несколько бритых наголо, с жестким пирсингом и татуировками – почему бы и нет? Удобный редактор (кстати, игра отлично будет выглядеть и на приставках) поможет поиграть с разными вариантами.

Достойный показ может состояться только в Милане, Париже, Нью-Йорке, Лондоне, Сиднее или Гонконге. Других городов в мире не существует. Везде своя аудитория, свои требования, свои тренды, поэтому нам лучше как следует подумать над выбором. Тем временем разработчики нашей игры позаботятся о соответствующих декорациях.

Где в городе? Еще одна забота для 3D-художников. Дворец, подземка, заброшенный завод, загородная вилла или ночной клуб? На каком фоне ваша коллекция произведет на гостей наибольший эффект?

Кстати, о гостях. На показе нам нужны только «баеры» (они покупают одежду для сети бутиков), пресса и, конечно, VIP-персоны. Если Дом хорошо известен, пресса и «баеры» слетятся сами. Если мы только начинаем свой путь к модному олимпу, прессу придется немного «подкормить» (надеюсь, на счете в банке еще осталась пара баксов?). «Випов» надо приглашать отдельно и в очень правильных комбинациях. Обидите один раз – развод и девичья фамилия обеспечены. Пройдет все хорошо – модные мурзилки будут выть от восторга.

Все почти готово. Остались мелочи: свет, звук, сценарий. Один модельер заставляет своих манекенщиц перемещаться по строгим геометрическим линиям, не улыбаться и не вихлять бедрами. Другой, наоборот, требует от девушек максимальной раскованности и естественности. Можно устроить внезапный дождь на площадке. Можно напустить туману. Можно... многое, лишь бы было весело.

Ровно в 21:00 на подиуме появляется первая манекенщица – ключевой этап игры. Пока трехмерные модели улыбаются под вспышками камер, программа рассчитывает реакцию «баеров» и прессы. Не спрашивайте меня, как она это делает, – впереди еще годы разработки.

После показа – пронзительный завершающий аккорд: пустая show room, манекены, коллекция – труд шести месяцев. На журнальном столике стопка свежих газет. Хотите просмотреть заголовки? В этой комнате «баеры» обычно выбирают понравившиеся модели для бутиков. Придут ли они на этот раз? Заработаем ли мы достаточно денег, чтобы повторить все сначала? Копия этого послания уже переводится на китайский язык PR-гуру Толстым. Тревор Чан обещал подумать.

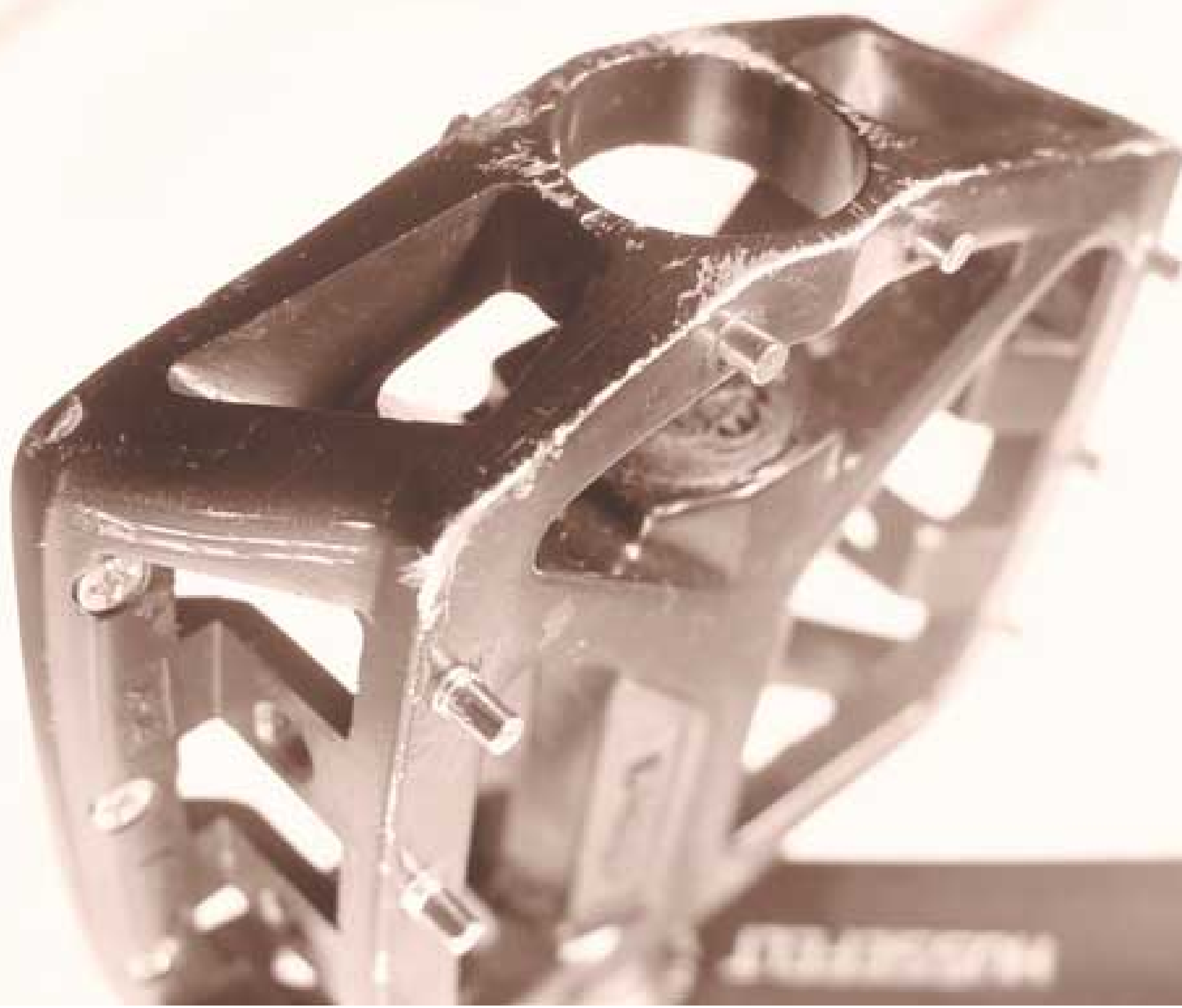
Тема

2003 год
51 штат
Одна Калифорния
Лос-Анджелес
Figueroa street
73 градуса по Фаренгейту
60000 мужчин и женщин
515000 квадратных метров
400 стендов
1300 игр
148 мурзилок
30 наград
Один журналист
Три дня

Май
Выставка

E3

Вершинин



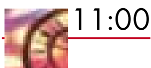
Скар. Труд. Май

Александр Вершинин, фото автора

Первый визит дымящего всеми трубами Е3-шоу – к отцам Игры-2002. Bethesda по привычке расквартировалась в крохотном шоуруме напротив деловито жужжащего гнездовья прессы. Входящих с миром встречает выставка достижений морровиндского хозяйства: обложки транснационального журнала (и нескольких заморских мурзилок), нежно забранные в рамочки; рядом с хорошо знакомыми вам мастерписами кисти Дениса Карловича Г. приткнулись жуткие монстры с околоэротическими логотипами «Joystick» и «Mega Score». КИ, куда несетесь вы?!



14 мая 2003 года



11:00

Трафальгар и волки

pirates of the caribbean
http://pirates.bethsoft.com
жанр: военно-морская рпг
релиз: лето 2003 г.
разработчик: «акелла» (www.akella.com)
издатель: bethesda softworks (www.bethsoft.com)

Почти оптовую призовую партию плакеток принимает Пит Хайнс (Pete Hines), человек протезированной голливудской улыбки и круглых глаз мадагаскарского лемура. Вскоре трофеи отправляются к другим гостинцам на reception, а их даритель – прямиком в бассейн Карибского моря. В пиратском раю темно, плавают огромные кожаные диваны, левитирует проектор. Капитана Кена «Гениальная борода» Ролстона (Ken Rolston) замещает капитан Тод «Латентная борода» Говард (Todd Howard) – наш любимый дедушка-незауряд, кажется, покончил с выставочной суетой, и командой Bethesda-головорезов отныне и присно командует мистер Говард.

«Курс на студию Диснея!» – громогласно провозглашает в сложенные рупором ладони Тод и демонстрирует гостям игру, известную в узких восточнославянских кругах как «Корсары-2». На выполненной из чистейшего папье-маше карте Карибского моря копошатся крохотные парусники размером с домашнего таракана, причем от центрального кукарачи прочие бросаются врассыпную, как от чумного. У пилотируемого Говардом фрегата проблемы: вот уже пять минут он не может настигнуть даже самую жалкую посудину и наконец удивить прессионеров благородными рослыми волнами, хлопаньем парусов и скрипом мачт скрупулезно детализованных трехмерных моделей. Очередной баркас вывешивает на корме кукиш, поднимает все имеющиеся в наличии носовые платки и изящно ускользает от неминуемой щекотки пятикилограммовыми ядрами. Незадачливый водитель фрегата уже рад любому вопросу, даже если речь пойдет о хитроумной подмене одного брэнда другим: «Как всенародно обожаемые Sea Dogs превратились в сомнительных Pirates of the Caribbean? Всему виной личное обаяние. Не так давно к нам обратился представитель некоей фирмы Disney, очень, очень, очень харизматичная личность. Похвалил девятые валы, одобрил оснастку, спросил о крысах в трюме и хороша ли солонина. Все, говорит, у вас есть, кроме большого брата. И предложил спустить акелловский флаг, а на его место водрузить диснеевский. Гордая Bethesda, разумеется, возмутилась: никак нельзя! неможно! Сценаристы «Акеллы» суть самородки, слитки чистого креативного золота высшей пробы! В ответ неназванный диснейдяденька указал на фирменные золотовалютные счета, поманил длинным долларом – и к вечеру вся Bethesda уже гарцевала в майках с Микки-Маусом...»

Джонни Деппа, коему так к лицу корсарская косынка, в игре все же не предвидится. В ответ на вопрос о сюжет-

Pirates of the Caribbean









Пиар-менеджер Bethesda Softworks Пит Хайнс (слева) испытывает определенные трудности, удерживая на весу все полагающиеся Morrowind призы.

Кристофер Тэйлор (справа) из Vivendi Universal ничем не напоминает Кристофера Тэйлора из Microsoft. Это два совершенно разных человека.

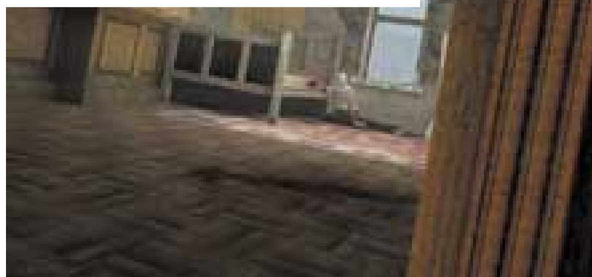




Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth







ной привлекательности новой вселенной на поверхность резво всплыли зомби-пираты и прочая нечисть, щеголяющая зеленым отливом кожи, бездарной артикуляцией и привычкой полдничать честной человеческой плотью. В воздухе явственно запахло призраком святого Лечака (Le Chuck, Monkey Island)...
Каким образом удалось приспособить оригинальную пиесу пера акеллова? Не спрашивайте! Кое-как адаптировали. Здесь подогнули, там отрезали. Поиск очередных членов затерявшегося в субтропическом космосе семейства (то папа с мамой окажутся в испанском плену, то сестра уйдет в загул) пока под вопросом – ведь на прежде чистом горизонте возникли паруса и по скосам брамселя очевидно, что это второй по счету ремейк Sid Meier's Pirates!.



11:20

Покинувший на время трибуну Тод Говард («Мистер Хайнс, корабль ваш!») подходит, чтобы спросить, как дела у «Икзи». .EXE отзывается бодрым океем и в свою очередь интересуется успехами Morrowind. «Смотрите сами!» На экране компьютера в расписном кокошнике с логотипом Bloodmoon мечутся оборотни: прилежно воют на луну и кромсают все любое буйной длины когтями. Стелется снежок, заброшенный северный островок Солстейм (Solstheim) мягко сходит с ума – теперь на него не позарятся даже жадные до территорий жители Японии и наш морровиндофил ПэЖэ.
Тод возвращается к демо-штурвалу, наконец настигает потерявшуюся в густом тумане каравеллу и навязывает бой. Главный герой отважно охаживает шпагой сразу нескольких негодяев, вокруг сцепившихся кораблей медленно дефилирует акула. Осталась ли рыбка голодной до сих пор – неизвестно, так как гид взмахнул курсором, и перед глазами вновь зарябили гребни волн – на этот раз из Call of Cthulhu.



11:30

Позвоните Ктулху

call of cthulhu: dark corners of the earth

жанр: супермощнейший мегашутер
релиз: весна 2004 г.
разработчик: headfirst productions (www.headfirst.co.uk)
издатель: bethesda softworks (www.bethsoft.com)

В какой-то ужасный, неуловимый момент фигура Тода Говарда исчезла в языках зеленого пламени, а вместо нее за клавиатурой оказалось чудовищное драконоподобное создание с головой осьминога и... опять эти нестриженные когти... Бухая-ахая-ухая и источая слизь, крылатый монстр пытался понять, как правильно пользоваться мышью. Но тут через сияющий иллюминатор проектора в комнату выдавилась призрачная желеобразная безмерность, жуткое противоречие всем законам цивилизованного рынка, материя, уже однажды умиравшая, но подхваченная и выпестованная культистами Bethesda, ныне представшая перед зрителями не живой, но и не дохлой. Это была не-мертвая компьютерная игра Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.

Главного героя зовут Джек Уолтерс (Jack Walters), он подрабатывает придуманным полицейским в натуральном хорроре по мотивам одноименного с игрой романа Лавкрафта. Для шутера Call of Cthulhu необычайно щедра, поскольку награждает протагониста не только воинственно торчащим пистолетом, но и вполне функциональной рукой. Бытует мнение, что объект нашего повествования был задуман именно с умыслом революционизировать жанр шутеров, перевернув его килем вверх с помощью той самой вышеупомянутой конечности. Пятерню долго муштровали в подземных лабораториях Headfirst, а затем и Bethesda: теперь она «на ура» распахивает двери и цепляется за различные предметы с предприимчивостью макаки-резуса. Вот смеяться, пожалуйста, не надо. Здесь хоррор. Трюк с дверью немало способствует иммерсивности предприятия, тогда как мертвая полицейская хватка...
Возвращает к художественно-маринистской теме. Шхуну немилосердно раскачивает, в небе торчит самая щербатая, самая мертвенная на свете луна, а из-за борта, точно выстреленные гигантской подводной мортирой, на палубу бодрым градом осыпаются кадавры. Морячки в ужасе. Морячки в прострации. Морячки разряжают в туманную мглу шотганы, ужас скрючивает их, опустошает желудки, парализует, лишает всякого разума. Сознание Джека тоже не швейцарский хронометр. Пошаливает. При одном взгляде на очередного готического морпеха, подкинутого из глубин неизвестными шутниками, картинка мутится фирменным блюром, мерцает и учится плясать краковяк. По лицу ползут то ли слезы, то ли капли дождя, морские брызги или презрительная слюна агрессивного двуногого осьминога – точно не скажешь. Грядет миг просветления. По пояс в воде, подобно античному колоссу, к судну бредет сам великий Ктулху, а Джек Уолтерс готовит свою гениальную руку. Когда космический Старейшина обрушит на шхуну километровую стену воды, всем участникам вечеринки рекомендуют вцепиться в близлежащий поручень клавишей «Use» и удерживать оную вплоть до успешного одоления ярости древнего бога.
Уровни отдают камерностью. После одиозных приключений на воде особняк культистов выглядит унылым и безвкусным. Текстурами и геометрией не балуют, только извечно активная рука оптимистично хватает разбросанные по каморкам письма и увлеченно копается во всяком хламе. Становится скучно.
До релиза Call of Cthulhu чуть меньше года, разработчики надеются реанимировать жалкие «двадцать пять часов леденящего кровь геймплея» и наконец завершить эпическую историю создания игры. Со своей стороны юным .EXE-натуралистам не терпится столкнуть в поединке амбиций Call of Cthulhu и его кармического собрата «Анибаля» от Arxel Tribe – celebrity deathmatch обещает юннатам фонтаны острых ощущений, лязг неуклюжих дизайн-концептов и остросюжетный конкурс «Самая мокрая текстура». Общественность, ты в нетерпении?



11:50

Запас сюрпризов в рукаве Bethesda подходит к концу как раз вовремя, и ваш специальный спешит на встречу с Кеном Левайном (Ken Levine) из Irrational Games. Наживкой служит фев-

ральский номер «Икзи» с призовой Freedom Force на обложке. Материализовавшийся из толпы праздных зевак Левайн с ревом хватает журнал, наградную плашку и уже через секунду интересуется: «А что такое «Твистер»?». Це ж «Levaya Rez'ba», Кенни!
Вопреки распространенному мнению мистер Левайн вовсе не австралийский абориген, он по-прежнему, еще со времен Looking Glass, для которой делал System Shock 2, обретается в Бостоне, штат Массачусетс. Живо интересуется российскими девелоперами: «А что, есть ли хорошо управляемые команды в стране? Хотят ли поработать со мной? Я гарантирую дизайн и геймплей, от исполнителей требую организованности, скрупулезности, ну, и остального креатива».
Есть желающие? Пишите, познакомим. У мистера Левайна серьезные планы.
Разглагольствования Кена о предпочтительных качествах наймитов приходится укоротить: пора в LucasArts. Этот апойнтмент нельзя пропускать ни в коем случае!


12:30

Буэнос ночес, дьяболитос

armed & dangerous

www.lucasarts.com/products/armedanddangerous
жанр: экшен-экшен овердоз
релиз: зима 2003 г.
разработчик: planet moon studios (www.planetmoon.com)
издатель: lucasarts (www.lucasarts.com)

Возле традиционного исполинских размеров телевизора от LucasArts, гоняющей на нем ролики своих последних игродостижений, легко наступить на челюсть. Собственно, можно выбрать, какую именно челюсть вы хотели бы попрать, и затем не спеша проделать темное — никто не удостоит вас взглядом. Благочинная публика в священном трепете вот уже полтора часа наблюдает зацикленный тизер Armed & Dangerous (A&D). Хотя в нем нет ничего. Такого. Хотя и красивый, в LucasArts умеют. Либретто нижеследует.
Команда благородных разбойников склонилась над своим алиеноподобным собратом, одетым в трогательный белый халатик. Тело распростерто на снегу, вокруг белая равнина. Красавцы коротко дискутируют на тему вымерзания субтильно сложенного коллеги, симпозиум завершается решительными действиями предприимчивого робота. Цельнометаллический Эйнштейн хватает маленького друга и с размаху засаживает его под хвост, прямиком в... гм... банальное отверстие близлежащего динозаврика, коего счел благополучно издохшим. Досматривающий тринадцатый по счету сон динозаврик не считает себя дохлым. Бесцеремонная пенетрация пробуждает в нем самые неприятные эмоции, и чудище, изрыгая в общем-то обоснованные непристойности, аллюрит за горизонт. Под хвостом у поруганной животины маячит теперь уже гарантированно не мерзнущий малыш-инопланетянин. По залу разносится дробный стук: оседает новая порция челюстей. Усмотревшим в данном этюде обезьянью пародию на Star Wars — персональные респекты дедушки Лукаса.

За закрытой дверью удержавшим жевательные приспособления на законных местах показывают геймплей. Предупреждают: «Чистый action/action, и только для вас, впервые». И правда.
Так LucasArts не развлекалась уже давно. Вместе с чудесно восставшими из геенны Сэмом и Максом (Sam & Max: Freelance Police, клинический случай) студией овладели лихорадка скабрезности и ветрянка непристойности. Слава богу, давно пора. Куражиры, вперед!
«Основана на реальных событиях.» Ха! Конечно, доктор. Я каждый день хожу на дело вместе с огромным железным роботом, крепкоградусной смесью генерала из Z: Steel Soldiers и Бендера от Futurama. Манеры прилагаются. Да, доктор, я дружу с сумасшедшим гуманоидным кротом размером с вашего тринадцатилетнего подсвинка. Если вы не уберете иголку, дорогой доктор, я вышибу вам мозги.
В мире Armed & Dangerous, помимо рискованного юмора, море экшена. Как в обиженной ископаемыми Японии все делается из риса, так и в A&D — из заводного батареечного нон-стоп-действия. Существа, подозрительно похожие на орков (они же «grunts»), страдают от банды четырех мировых идиотов. Пулеметы выкашивают грядки свиномордых, ракетные установки наказывают сразу множество целей, снайперские винтовки разделывают тушки на фрикадель, но хуже всего выглядит Штопор. Когда протагонист вытаскивает сие орудие массового поражения, ропот проносится по планете. Наш герой помпезно вонзает устройство имени товарища Буравчика в сыру землю и легким движением руки переворачивает земшарик вверх тормашками. Братья по оружию хватаются за окрестные достопримечательности не хуже героев Call of Cthulhu, лишь робот не предпринимает попыток спастись от неминуемой г. Плевать он хотел на законы притяжения — а потому они над ним не властны. Глупые орки уйти в отказ не догадываются, срываются и падают в чисто небо. В ключевой момент мир возвращается в исходное положение, и гады обрушиваются на почву с безысходностью брокеров Уолл-Стрит. В шоуруме — овация.
Долгие живописные кампании, в ходе которых четыре не-танкиста честно убивают миллионы ни в чем не повинных, прерываются экшен-вставками. Чувствуете силу вложенности: экшен-вставки в экшен-экшен-игре? Каково?! И нам хорошо.
Мы катаемся на бронированной садовой тележке по выколи-глаз-коли-вру-стене Хельмовой Пади (Helm's Deep для вас, ценители прекрасного). На нас, в очередной стэнд-ап-пародии, несутся тысячи (подсчитано) клыкастых и бородавчатых. Рабочий тащит пулемет, лестницу, парашют, носовой платок, коробку леденцов. В основном — лестницу. Ваша богоприятная задача состоит в отражении атаки и воспроизведении знаменитого на местах Кровавого воскресенья, для чего хороши абсолютно все средства. Убедительным доводом считается наезд указанной тележкой, но большинство аргументов располагаются все-таки в магазине крупнокалиберного спаренного пулемета. Зрелище дикое, родные. Цель экстравагантного веселья — не пропустить через стенку оппортунистов сверх указанного лимита. Что еще придумают сильно развеселившиеся девелоперы Planet Moon — неизвестно. Но бояться всенепременно следует. Дикие они, дьяболитос.


13:00

Взгляд поверх монитора. В сезоне 2003 года LucasArts демонстрирует Armed & Dangerous, Full Throttle: Hell on Wheels и три блокбастера по мотивам своей главной кормящей вселенной Star Wars: Jedi Academy, Knights of the Old Republic и Galaxies. Но прежде чем ринуться в глубины космоса, гиды предусмотрительно знакомят посетителей с Беном...


13:05

Тень Большого Бена

full throttle: hell on wheels

www.lucasarts.com/products/hellonwheels
жанр: сиквел квеста нумеро уно
релиз: зима 2003 г.
разработчик: lucasarts (www.lucasarts.com)
издатель: lucasarts (www.lucasarts.com)

Фраза «ужас на колесах» располагает столь чудесным подтекстом!... LucasArts ощутимо подставилась, пустившись в сиквелизацию лучшего квеста по эту сторону Млечного пути. Оставшиеся в живых немногочисленные адепты первой части уже искусали ногти и губы по всему телу — ведь полигональная графика и поныне не способна соревноваться с лоском мультипликации, вознесшей крупномордого мотоциклиста Бена до небес. Hell on Wheels кажется сомнительным предприятием второй май подряд, но рассудить нас способен только релиз.
А покамест LucasArts выкатывает первые играбельные уровни. Бен выступает в лучших традициях сценического амплуа Брюса Ивановича Виллиса, эсквайра и пропойцы. Особенно страшно выглядит образованная парой полигонов физиономия Бена, подернутая нежным синим цветом. Смотреть на этот конструктивизм без слез не получается. Едва сдержав рыдания, соседская банда рокеров как раз пытается избавить мир от оседлавшей чоппер горгульи, порочащей честное имя на литеру «Б». Попытка не засчитана: Бен отбивает атаку и, полыхая пламенем из неказистых выхлопных труб, сливается с горизонтом. А помните, помните, как красивы и плавны были изгибы оригинальных газоотводящих магистралей мотоцикла? Ныне на их место присобачены избранные части пылесоса «народной марки», гнущиеся суставом посередине и способные достать пыль даже из-под бабушкиного комода. Чудовищное непотребство.
Квелый луч надежды пробивается лишь к середине следующего эпизода, где лишенный мотоцикла (конфискован!) Бен оказывается в заточении в логове недружественных байкеров. Кви-про-кво устраняется только после схватки с главарем банды — и как же хорош этот нелюдь, коллеги! Решительный зум игровой камеры на близлежащую импровизированную сцену открывает вид на вокально-инструментальный квинтет замечательных индивидуумов. Каждый с роскошным коком, греческим тараном выдающимся вперед на добрые полметра и надежно защищающим хозяина от дождя, метеоритов и снега. Гитаристы-неформалы наяривают нечто энергичное, подкрепляя производимый эффект мечтательно-ангельским выражением лиц, — примерно так злободневные карикатуристы шестидесятых изображали «Битлз».
Но стоит движку отвлечься от скриптовых сцен изящной режиссуры, картонная пластика участников квестового сабантуя вновь мощно терзает органы зрения. Потасовка с применением кулаков и элементов декора схематична и тупа, единственная action-клавиша требует своевременного нажатия в лучших консольных традициях. Ну чем бы вас еще расстроить... Скажем, дурацкими окружностями вокруг ног каждого участника побоища — будто и не адвенчура, а стратотягомотина в реальном времени. Смотреть на подобное становится совсем невтерпеж, когда до уха доносится ласковая медь «Имперского марша». Сила, ты все еще с LucasArts?


13:35

Даже если сил у «Лукаса» осталось немного, компании хватает здравого смысла нанимать квалифицированные кадры на стороне. Bioware смогла превратить Knights of the Old Republic в настоящий леденец: более зрелищного объекта на площадке LucasArts просто не нашлось. Фирменная докторская РПГ-система в применении к Star Wars – это чистая победа гуманизма, фейерверк эстетики. Гвоздем показа является заимствованная у Оскара Уайльда идея внешнего отражения греховности индивидуума: в зависимости от идеологической ориентации героя изменяется не только поза в характерной инвентории, но даже черты лица. Физиономии темных джедаев покрываются морщинами, колючками и странными роговидными наростами, в ногах струится багровый дым. Задумавшего купировать хвост и вернуть свой изначальный ангельский облик ожидает долгая исправительная работа и море тимуровских дел... Застревать надолго у Knights of the... непозволительно. Game.EXE не раз и не два осыпал игру знаками внимания. Релиз осенью – ждите. Мы же, черной молнии подобны, устремляемся к чудищу доселе невиданному, Jedi Academy.


13:55

Джедаи превращаются...

jedi knight: jedi academy

www.lucasarts.com/products/jediacademy
жанр: star wars: dark forces IV — jedi knight III
релиз: ноябрь 2003 г.
разработчик: raven software (www.ravensoft.com)
издатель: lucasarts (www.lucasarts.com)

Возможно, пасынкам дедушки Лукаса неведома архаичная русская мудрость о надобности то ли силы, то ли ума. Вероятно, они принимают ее безотчетно, на интуитивном уровне и ультракоротких волнах. Скорее всего, они еще и осознают, что надо бы притушить творческий фитилек, остановиться. Но сиквел, мерзавцы, все равно лепят. На том же «heavily modified» Q3-движке, чтоб им пусто было!

Armed & Dangerous









Дэвид «Зеб» Кук очень старается казаться злобным гением. Меланхоличный — сколько угодно, но злобный?





Кен Левайн: «А что такое «Твистер»?». Це ж «Levaya Rez'ba», Кенни!



Full Throttle: Hell on Wheels



И уж этот сиквел Raven делает по всем правилам противоестественного некромант-искусства: меньше смысла и индивидуальности, зато горы беспорядочного экшена. Главный первобытный ужас засел в самой затее обезличить центрального персонажа. Господину Катарну давно пора на покой, но окрестить любимых нас «Jedi Padawan»?! Вот вы назовете ребенка Первоклассником? Если ответ утвердительный, знайте, что кличка Первач присосется к нему еще в яслях и будет мытарить недотепу всю оставшуюся жизнь. Raven-разложенцы целенаправленно гноят сериал Dark Forces, дабы LucasArts еще долго вздрагивала и исходила холодными потами при слове «академия». Выбор альтерэго из нескольких рас – это мило, но автоматически означает отсутствие радующих глаз мультипликационных роликов. Стало быть, только скриптовые сценки? Чудненько. А рукоятки лазерных сабель и цвет луча на выбор – в качестве финального куража над истинно верующими, куп-деграс, так? Понятненько. Лучше бы текстурами занялись.

Последним решительным шагом, окончательно погружающим Jedi Academy в пучину пацанского мракобесья, очевидно, станет уход от линейно-сюжетной схемы выполнения заданий. Правильно: поскольку у нас нынче академия, а на горизонте маячит республика (дело происходит аккурат между четвертой и пятой частями киносаги), миссии можно просто выбирать из списка. Практически в пошло-произвольном порядке: будет сложно, вернетесь попозже. Если помните, в сходном ключе развлекалась Microsoft, когда пыталась ваять собственные «серьезные» боевые авиасимуляторы. И где теперь MS и ее BBC? Сидят, точат очередной Flight Simulator Collector's Edition. Неподалеку может приземлиться и сериал Dark Forces.

Большая часть творческих позывов потрачена на освежение анимационного ряда. Что неизбежно, поскольку вместо одного боевого стиля Raven приходится окучивать целых три: с одним мечом, двумя мечами и лазерным копьем а-ля Darth Maul. Балансировка сил задумана следующая: обладатель одного меча может свободно использовать Force Powers, в чем остальным отказано. Мастер обращения с двумя сабельками способен в любой момент метнуть одну из них, но только одну! Пафосный приверженец лазерного посоха не кастит и не мечет, зато все его удары рассчитаны на поражение сразу нескольких слабоумных, решившихся приблизиться к гуманоиду со столь небезопасной шваброй в руках. Сектор подхода значения не имеет, копье-посох покрывает все 360 вокруг хозяина. На законный вопрос о попытке метнуть подобное устройство демон со стенда LucasArts скривил рожицу и вопросил: «А как вы будете это ловить?». Полагаю, так же, как и обычный меч, но мы, русские, можем не до конца понимать тонкости манипуляций с Силой...

Из позитивного. Среди набора новых джедай-спеллов обнаружилась «Джедайская проницательность», умение видеть сквозь стены и предметы. Визуализация вполне удовлетворительная, а главное – адекватно иллюстрирует сверхъестественное умение последователей Добра «чувствовать» приближение правых оппортунистов и левых эсеров. Давно знакомые джедайские штучки прибарахлились свежими спецэффектами. Особо популярны блюр и эффект «горячего воздуха».

Описывать больше нечего, надо играть. Настоящим повстанцам советуем помнить: в жизни джедая есть ровно одна любовь к Люку Скайуокеру, две ненависти к лордам Ситха, один холщовый халат, одна косичка послушника и один выбор между светлой и темной сторонами. Все остальное от лукавого.

P.S. В многопользовательском режиме всех желающих усаживают в X-Wing или Tie Fighter и дают полетать вокруг Star Destroyer'а. Вот, вот что надо перековать ремейком, товарищи Лукасы! Даешь новый X-Wing.



14:30

Шоубойз, однако, от намеков на ремейк X-Wing открещиваются, как язычники от монотеизма. Идите, говорят, смотрите Galaxies.

В SW: Galaxies – Empire Divided по-прежнему столбовой туман, видимость чуть дальше собственного носа. Каким будет геймплей, осознать невозможно. Пытки сотрудников стенда желаемых результатов не приносят. Зато наличествует любопытная техническая информация.

Так, вместо единой шкалы experience-очков в Galaxies существуют сорок (или даже пятьдесят) различных типов XP. Использовал умение – получай золотой, Буратино! Способы социализации еще более одиозны. Ни за что не догадаетесь, как предполагается пестовать таких бесполезных типов, как барды, танцоры и прочая творческая братия. Нарисуйте себе классическую SW-кантину, куда кубарем влетает разносортная публика в поисках убежища. А местная музыка и танцы – лечат. То есть, если вы сядете поближе к сцене и начнете СЛУШАТЬ или СМОТРЕТЬ, здоровьице ваше, ободренное прекрасным, восстановится во много раз быстрее, чем если бы вы тупили лицом в стенку. С другой стороны, каждый зритель автоматически награждает исполнителя специальными очками опыта – в качестве извращенной платы за медицинскую помощь.

Широко распахнутые подобными откровениями глаза возвращает на орбиты будильник: пора к Vivendi Universal. Бегом через кишку коридора, соединяющего необъятный South Hall, вотчину Vivendi, со скромным и тихим Concourse, приютившим LucasArts. Бегом, мимо очереди в будку регистрации, очереди к cashing machine, мимо Андрея Кранковича Кузьмина, в третий раз за день фотографирующегося с о-го-го-какой-брюнеткой под вывеской «The Future of Videogames». Бегом!



15:10

Честные глаза Йенса Шафера (Jens Shafer) смотрят на меня непонимающе. Представитель Vivendi Universal поразительно похож на стратегическую .EXE-икону Олега Михайловича Хажинского. Реакция соответствующая: я зачарованно разглядываю мнимого Йенса, одновременно размышляя о дьявольском коварстве ББ, заславшего нас в Лос-Анджелес совершенно независимо друг от друга. Интересно, какого черта ОМХ лялякает со мной на чистом английском?.. Йенс растягивает губы в улыбке Олега Михайловича Хажинского и приглашает в комнату, до отказа набитую толкинутыми. От неожиданной концентрации очевидных кастрюльников я напрочь забываю об одном заговоре и погружаюсь в другой.


15:25

Пластилин конец

middle-earth online
www.lordoftherings.com/meo
жанр: кастрюльно-онлайновый сабантуй
релиз: конец 2004 г.
разработчик: turbine software (www.turbinegames.com)
издатель: vivendi universal games (www.vugames.com)

Игровой ландшафт кишит балрогами. Крылатый демон с мечом и хлыстом, которого кто-то облил керосином и подпалил, стремительно становится символом всего мало-мальски кастрюльного. Не стоит удивляться очередной экранизации, где поборники вселенского зла будут шастать в рубищах с вышивкой в виде обожаемого дьявола, то и дело выстраиваться свиньей и горланить: «Go, go, balrog!». Это засилье похуже анархо-синдикалистской коммуны.

У стенда с радужной вывеской Middle-Earth Online (MEO) маячит знакомая фигура. Крис «Тот самый» Тэйлор поворачивается к новой дозе любопытствующих в лице нас с Йенсолегом и тихо, по-домашнему, объявляет: «Здесь у нас балрог». Мы и сами видим, что не банда водосвинок. Чудовище покорно исполняет все предписанные регламентом трюки: чадит, трясет орудиями труда, работает закрылками. Дебрифинговый тур над целью завершается, и камера занимает исходное положение возле ведомого Крисом человековоина. В паре с Тэйлором ведет конферанс Атиш Салви (Aatish Salvi), представитель Turbine Software: его противного вида розовощекий глянцевый мохноног нарезает круги вокруг тэйлоровского рубаки, создавая эффект присутствия. Серьезность презентации несколько ломается пойманной хоббитом шальной стрелой, принятой аккурат правым ухом и ныне вызывающе торчащей из котелка мерзопакостной твари, навевая аллюзии из дурных вестернов.

Предваряя восторженный стук алюминиевыми тазами о гранит Нескучного, следует очернить биографию MEO. Игру, понимаете ли, перерабатывают, делают ей масюсенький recycling. Обладатели июньского с.г. номера «Икзи» могут полюбоваться на исходное сырье для главной онлайновой сказки: Asheron's Call 2: Fallen Kings. Родословная с одной руки радует, с другой — пугает.

Товарищ, помни: у Turbine замечательно получается все, кроме геймплея. Дизайнеры положительно не способны удержаться от соблазна нашалить в классах: система становления персонажей то заумно загромождена церетелиевой горкой, то незатейлива, как грузчик-кидало из подвала овощного. Какое бы сложное лицо ни строил уважаемый Крис, по сути он демонстрирует очередной Asheron's Call с масскультурным обликом и добрыми, с лукавой прищуринкой глазами Дж.Р.Р.Т.

Пока демо-парочка шастает по классическому AC2-подземелью, мистер Тэйлор разглагольствует о духовности. «Мы сознательно делаем very different design, о да. Особое внимание уделяется противоборству двух империй, сражению Света и Тьмы. Понимаете, каждый житель Средиземья постоянно балансирует между двумя максимумами — purity и corruption. В зависимости от уровня вашей испорченности, или, простите, чистоплотности, на персонажа можно примерять различные доспехи. Перед вами (сосредоточенно стучит по клавишам. — **Прим. А.В.**) костюм приспешника Саурона: подобный прикид — прямое свидетельство о степени вашего падения в объятья греха. Ну и хорошо защищает от стрел, не вопрос...»

В отличие от той же AC2, где подземелья наперечет, Тэйлор обещает Средиземью множество крысиных нор, до отказа набитых гоблинами, орками и иной радостной животиной: «Особое внимание мы уделяем Мории, которая есть uber dungeon!». В плюшевом измерении имени Толкиена нет смерти. Когда вам вскрывают сердце ржавой вилкой, корректируют форму черепа валуном и ломают позвоночник в трех местах, вы просто впадаете в этакий волшебный сон, кому. Помните, какая гримаса была у Фродо, когда его укололи клинком назгулы? Вот, оно.

Группы игроков, собравшиеся вместе поохотиться, могут называться только «fellowships» и никак иначе — это вы и сами понимаете. Распределение дичи и монстров по добротной сказочной землице обещают производить более осмысленно, с оглядкой на географию и, как громко подозревает весь .EXE, литературно-печатную лицензию на «Властелина колец». Тем же документом дизайнерам Turbine даруется милость эксплуатировать казенные расы людей, хоббитов, эльфов и гномов, воплотить в рунах и аудио соответствующие языки, включая «темный». Идея не нова, обкатана еще в Everquest, где два гнома могли долго сквернословить на своем корявом офенском жаргоне по адресу отдыхающего рядом тролля. Само собой, последний оказывался выпускником МГЛУ, то есть гномий язык знал как родной, что зачастую приводило к шумным бытовым распрям, вызовам на дуэль и поминаниям родословных вплоть до восьмого колена.

Напоследок показывают, извините, Шир. Идиллический лужок с норами ненавистных мохноногов, кряжистые деревья, разноцветное тряпье на веревках, дубовая мебель, фейерверки в чистом небе, синь горизонта и тонкий дымок изо рта NPC-хоббита взяты прямиком из технологического демо следующей по счету графической турбины от nvidia. Сладенько, как в домике у кена с барбой. В бэкграунде два розовощеких малыша, обоих полов, как раз отыгрывают безобразную скриптовую семейную склоку. «Это квест», — подсказывает Тэйлор. Множество заданий будет генерироваться на ходу, и только для вас. Основная канва может оставаться неизменной, подсовываются лишь новые детали: догнать не орков, а урук-хаев, которые похитили не хоббитов, а гэндальфов, не магов, а полотеров. Ну, представляете... Между прочим, для Turbine это громадный шаг вперед, ведь Asheron's Call 2 грешила идиллически-одинаковыми заданиями для всех, кто ни подойди.

Jedi Knight: Jedi Academy







После приступа эйфорического «у-ха-ха»-смеха Питером Гилбертом из Elixir Studios всегда овладевает медитативное настроение.



В Troika Games Эрон Брюнстеттер (слева) и Том Декер пользуются славой совершенно невозмутимых ролевиков.

Middle-Earth Online






16:00

Space Invaders are Smoking Grass

the lord of the rings: war of the ring

www.blacklabelgames.com/product.do?gameplatformid=411
жанр: безбожная rts
релиз: весна 2004 г.
разработчик: liquid entertainment
(www.liquid-entertainment.com)
издатели: vivendi universal games, black label games
(www.vugames.com, www.blacklabelgames.com)

Мы с Йенсолегом, наоборот, поспешно отходим прочь, шумно возмущаясь решением Turbine лишить игроков волшбы: видите ли, у Толкиена нет так называемых «магов», только «men of magic», тупыши с неполным магическим образованием, отбросы приснопамятного Хогвартса. Что за бред! Наши высокопарные банальности слышит изваяние в майке с логотипом Liquid Entertainment. Оно внезапно оживает и, подбадривая себя воплем «У нас все по рецепту!», подтаскивает жертв к монитору, где во всю ивановскую наяривает War of the Ring RTS (WOTR).

При одном взгляде на WOTR-безобразие у приличного кастрюльника средней руки немедленно приключаются колики. Не без причин: в головах авторов Battle Realms смешались в кучу кони, люди, земля тряслась — как наши груди, и залпы тысячи орудий слились в кошмарное маппет-шоу. Даже очень сдержанный фэнтези-любитель вряд ли когда-нибудь простит креативному совету Liquid тотемного эльфа Легалайза, встречающего каждый клик мышью обезображенным педерастическим фальцетом: «As you command!!!».

Ну что, толкинутые, прищурились? Никогда не видели помесь аниме с «Властелином колец»? Интересуетесь, что за штука торчит у боевого тролля из загривка? Баннер, родимые, как у японской пехоты. Почему мечи у рейнджеров-эльфов размером с амбар? Не стыдно ли всех типов на коне называть «всадниками Рохана», а их же, но без коня — «воинами Гондора»? Творческий коллектив «Икзи» тем временем ломает голову над более скверной задачкой: почему же графика в War of the Ring так стилистически похожа на окрошку из Battle Realms с WarCraft III и как можно было наделить этих рейнджеров способностью исчезать, становиться невидимыми, когда они не двигаются? Это ж форменное воровство.

За каждым пнем в WOTR прячется если не балрог (а как же!), то назгул. Последних можно запросто прикончить героическим Легалайзом: специальные юниты по-прежнему располагают рядом штучных приемов, рядовым кучкам полигонов не доступных. Миссии в развеселом пьяном исступлении соображают на вас с ИИ то взятие знаменитой крепости, то разведку боем в заколдованном лесу, то бог знает откуда еще заимствованные лирические пьесы. Liquid лабает свою RTS бесцеремонно и безвкусно, рассеянно пережевывая оригинальный материал, с тем чтобы через пять минут трагически закатить глаза и отрыгнуть вздорный безвкусный катышек «по мотивам».

Из своего у Liquid трава. По живости характера буйная зеленая поросль не уступает морским водорослям, реющим рассеянно и гибко во власти какого-нибудь теплого подводного течения. То же в WOTR: отряд всадников оставляет на некошеном поле впечатляющий бурунный след. Среди прочих ноу-хау Liquid приписывает себе честь изобретения технологии вращения строений базы перед их саженцевой посадкой в землю. Крики из толпы: «Нобелевку! Нобелевку!»


16:40

Прием у Liquid длится без малого вечность. Предательский Шафер-Хажинский откланивается почти сразу, сославшись на следующую встречу, и на прощанье настоятельно советует осмотреть прочие закутки закрытого стенда Vivendi Universal. Первая же отворенная дверь дарит роскошный вид на ослика Иа по версии VU Games – Дэвида «Зеба» Кука (David «Zeb» Cook), Impressions Games. Папочка пары Lords of the Realm (LoR), участник крестового похода Fallout 2, автор исходной игры об Индиане Джонсе (да-да!), верный дизайнер TSR, начиная с 1980 года, ДИЗАЙНЕР ВСЕЛЕННОЙ PLANESCAPE: TORMENT, дизайнер 2nd и 2nd Advanced D&D-хэндбуков и гайдов, великий ролевой гуру, чей послужной список вы найдете хотя бы на www.pen-paper.net/rpgdb.php?op=showcreator&creatorid=502, стоит в унылом одиночестве и пессимистично созерцает стену прямо перед собой. Завязка разговора, кажется, состряпана самим Милном:

– Ну, давайте я покажу вам игру, что ли...

– Разумеется. (Осмотрев визитную карточку.) Вы – ЗЕБ КУК?

– Звучит очень тревожно, не так ли? Вы что-то знаете обо мне?..

– Помилуйте, кто же не играл в Fallout 2 или Indiana Jones?!

– И что, вы до сих пор живы?..

С той же неизбывной тоской в глазах Зеб вкратце описывает второй по счету ремейк Lords of the Realm: действие происходит в четырех европейских странах, Англии, Франции, Италии и Германии, в промежутке между 1060 и 1460 гг. н.э. Лорды в третий раз подряд питают всепоглощающую страсть к осадам замков и выяснению отношений в чистом поле посредством армий по нескольку сотен человек в каждой. Неурожаи обрекают на голод целые провинции, чума выкашивает население деревнями, казначеи воруют, а страна по-прежнему нуждается в объединении. Короче, крестьяне алчут хлебнуть монархических щей. Заключительным художественным штрихом становится подернутое легкими белоснежными облачками небо... простирающееся сразу от берегов Англии – и в бесконечность. Зеб подмигивает и поясняет, что в те времена Земля действительно была плоской и если невзначай свалиться с утеса, можно рухнуть прямо в небо.


17:00

An Evil Petting Zoo

evil genius

жанр: симулятор доктора зло
релиз: лето-осень 2004 г.
разработчик: elixir studios (www.elixir-studios.co.uk)
издатель: vivendi universal games (www.vugames.com)

Каковое падение есть пипеточная шалость по сравнению с хождением по мукам, уготованным агентам Ее Величества в Evil Genius. Специальный миньон его эликсирского подлючества Питер Гилберт (Peter Gilbert), головорез в чине продюсера, рассказывает о наисвежайшем, сверхстильном проекте английской Elixir Studios. Повествование то и дело прерывается зловещим «У-ха-ха-ха-ха», от которого свертывается кубиками Зебокукова кровь в соседнем вольере.

«...У-ха-ха-ха-ха! Две реактивные турбины – прямо соплами в лицо, понимаешь? У того морда плавится, и летит он строго на циркулярные пилы: ну какая здесь, на фиг, разведка боем? Миньоны три дня оттирали потолок на пилораме! У-ха-ха! Остальных забросала осколочными кокосами наша сторожевая пальма на входе. Эти лягушки (ссылается на оперативников в легких водолазных костюмах. – **Прим. А.В.**) и квакнуть не успели, как оказались в нашем эксклюзивном кухонном комбайне. Ой, не могу больше смеяться!»

Надо ли говорить о том, что Evil Genius выдержана в стиле шестидесятых? Мистер Гилберт указует дрожащим от громовых раскатов хохота пальцем на просторную кухню, где двое одетых коками миньонов запихивают в гигантский чан аквалангиста. За прозрачными стенками посудины вращаются то ли ножи, то ли скалки. Видя это, аквалангист смешно мечет ластами, пытается выбраться наружу, получает по голове огромной поварешкой и скатывается обратно. Процесс продолжается до тех пор, пока принципы истязаемого не дают сбой и он не перерождается в еще одного верного поборника зла, миньона. Уродцы в желто-голубой униформе немедленно вытаскивают новорожденного из недр бытовой техники. Добро пожаловать на Остров!

Видите ли, безумец предпочитает пакостничать и растлевать именно на тропическом острове. Не в средней или нечерноземной зоне, не в прериях или тундре, не в снегах или болотах – только на экзотическом клочке суши посреди теплых вод океана, под ласковым солнцем, в тени великолепных пальм. К тому же гранаты легче всего стилизовать под кокосы.

Мистер Гилберт недовольно гримасничает, когда Evil Genius сравнивают с Dungeon Keeper. Он предпочитает думать о новой затее Elixir как о чудесно перерожденном X-COM, где творческое, одухотворенное, гениальное и принципиальное зло борется с охватившей планету лихорадкой благочестия, вежливости и взаимной любви. Чтобы привести человечество в себя, напомнить ему об истинных ценностях вроде ста миллиардов долларов мелкими, бывшими в употреблении купюрами, Злой Гений готов на практические чудеса: уменьшить Эйфелеву башню, экспроприировать «Джоконду», подменить русского президента икающим железным болванчиком...

Всех этих замечательных достижений вы не увидите. Злой Гений никогда не покидает своего уютного подземного бункера, где вместе с ним тягостное бремя созидания коротают любимый кот и стадо обворожительных юношей и девушек – на любой извращенный злобно-гениальный вкус. Также у каждого Evil Genius есть именной стол-карта, за которым он наблюдает кипение жизни на любимой базе. Для исполнения темной воли господина на острове есть подручные (henchmen) и миньоны-на-посылках (grunts, minions). С последними хозяин напрямую не разговаривает, они слушаются приказов подручных, могучих атлантов, скупаемых на ближайшей толкучке наемников и прочих отбросов цивилизованного общества. Самые надежные соратники Гения: The Matron, сбежавшая из домика-в-деревне крупногабаритная старушка с набитой свинцом авоськой, Papa Lazarus, вуду-афрокулибин с мучительно смертельной voodoo long range attack doll, и еще около десятка супергероев.

У каждого обитателя базы есть три набора умений: Science, Social, Military, а также свод общих характеристик вроде Health, Loyalty, Intelligence, Attention, Endurance. Индирект-контроль над миньонами осуществляется за счет воспитания и культивации указанных качеств. Если братва много работает, то на глазах глупеет. Время в библиотеке, за чтением книг, напротив, повышает умственные способности челяди, а вместе с ними и степень навороченности ИИ. То же с другими характеристиками. Чуть ослабнет Attention, и бездарь немедленно наступает на активационный триггер дымовой ловушки, выпускающей в коридор облако отравленного дыма. Поэтому успешный Злой Гений не забывает напрягать миньонов настольным теннисом, развивающим и укрепляющим внимательность участников.

Изобретенные и позаимствованные с большой земли технологии идут на укрепление оборонной мощи вашего зловредного островного государства. Впрочем, усердие во внешнем мире может обернуться не только мировой известностью, но и пристальным вниманием спецслужб. С их легкой руки на райском островке начинают появляться наистраннейшие персонажи: типы в черных пиджаках, лакированных ботинках и шляпах, партии аквалангистов с автоматами в руках...

Пришельцев можно истреблять незамедлительно, еще до входа в подземный комплекс – тогда их последователи не будут знать дорогу в системе лабиринтов. Но, с другой стороны, увлекитесь охотой на спецагентов, и внимание служб к крохотному острову будет удвоено, утроено, далее по таблице Менделеева. В финале благочинные президенты могут даже задействовать ультимативное оружие, агента Джона Стила (John Steele, а не лицензионный James Bond). Коли Стил появился на острове (игривая походка, узкая талия, гипертрофированно раскачанный торс, карикатурная голова Мела Гибсона, пистолет Черного Плаща, носит небрежно, дулом вверх, как Пушкин на дуэли), жди беды. Пронырливый мерзавец пролезет сквозь все лабиринты и ловушки, подпалит базу, укокошит миньонов, перестреляет подручных, как куропаток, и опереточно пустит пулю в лоб самому Гению!

Как вам понравится альтернатива завлечь любопытного цэрэушника внутрь, дать ему осмотреться, приберечь ловушки на потом и отпустить разочарованного агента домой, с рассказом о заброшенных катакомбах и отсутствии следов злобножизнедеятельности? Как вам понравится детальнейшая хохмаческая анимация всех телодвижений противоборствующих сторон: от восхождения вражеских скалолазов на ваш неприступный утес до избиения миньонов (двое держат, третий отвешивает затрещины) с целью воспитания выносливости и силы духа в вверен-

The Lord of the Rings: War of the Ring







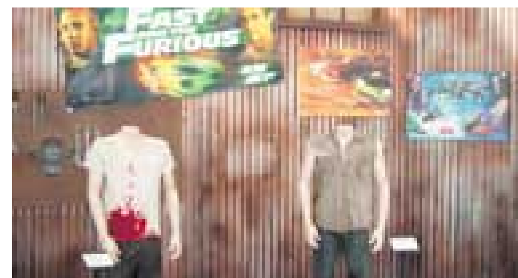




По общередакционному мнению, помощник Дяди Пети Эдриан Мур подозрительно похож на Командира Нортона... Или на Коммандера Кина? Разве разберешь?



Майкл де Плате из Creative Assembly в той-самой-футболке, которая после первой же стирки идет катышками. Ай, нехорошо.





Evil Genius







ных войсках? Нам вот нравится беспредельно. Безумно. Беспримерно. .EXE намеревается следить за действиями эликсировцев с немигающим орлиным вниманием — чтобы не профукали потенциальную «Левую резьбу», а то и полноценную «Игру года». Evil is good.



15 мая 2003 года


09:30

Тройной удар

greyhawk: the temple of elemental evil
www.troikagames.com/toee.html
жанр: классическая рпг
релиз: сентябрь 2003 г.
разработчик: troika games (www.troikagames.com)
издатель: atari (www.atari.com)

С ультраходовым нигилистическим культом Зла и Ложных Ценностей категорически не согласны мириться в русскопоклоннической Troika, чей сайт встречает посетителей лозунгом «Troika Games Makes Uber Cool Games». Скромняги настолько не выносят зло, что намедни собрались могучей кучкой и начали ковать ролевую игру про решительное борение со всяким негативом — в особенности с Temple of Elemental Evil. На последнем съезде триединой партии цветник было решено сравнять с землей.

Мечта каждой сообразительной РПГ под соусом D&D — быть непохожей на две дюжины своих предшественниц, увидевших свет за последние десять лет. Умудрившиеся контрабандой протащить в строгую правилами упаковку что-нибудь помимо «самой честной реализации хэндбука» навеки ходят тузами и пожинают славу бронированным комбайном «Нива». Развернутая на нынешней E3 версия Greyhawk: The Temple of Elemental Evil (TOEE) уже заслуживает маленькую газонокосилку. За причудливость форм. К визуализации авторы отнеслись творчески. Вручи им обыкновенный уличный светофор, они заставят трехглазое чудище подробно объяснять водителям, как затормозить на запрещающем сигнале, что означает желтый и как тронуться с места на зеленом. С эстетической точки зрения проект Greyhawk неотразим.

Перед каждым раундом в левом верхнем углу экрана обновляется импровизированная доска почета: вам демонстрируют, как легли кости и какова очередность ходов — ваших и чужих, вперемешку. По мере совершения последних соответствующие портреты артистично затеняются. Тем временем в привычном диалоговом окне отбивается математическая подоплека действа: кто сколько выбросил, попал или промахнулся. Но! Каждый текстовый «miss» или «hit» можно вопросительно пощекотать курсором мыши — и любознательному вам немедленно объяснят, как любимец варвар мог промахнуться мимо значимой фигуры вроде мутировавшего бегемота-убийцы. То есть, натурально, на стол выкладывается вся арифметика: сколько выбросил нападающий, сколько нужно для поражения, как отреагировала защита, есть ли отягчающие обстоятельства, стоило ли ковырять в носу и не звенит ли в левом ухе — все! Любые выкладки насквозь прошиты гиперссылками, накрепко привязаны к своду правил и богатой библиотеке в помощь страждущему. Производит впечатление!

Два упитанных выходца из Troika, чьи имена (Aaron Brunstetter, Programmer Extraordinaire (!), и Tom Decker) вам, скорее всего, ничего не скажут, расплываются в улыбках, по широте не уступающим мимике земноводных на экране. С видимым самодовольством они прокладывают путь о нескольких waypoint'ах для каждого члена партии. Резво контрастируя со сложившейся традицией, на поле брани отмечаются не только исходная и конечная точки передвижения, но и сам маршрут, выведенный жирной кислотно-салатовой стрелкой. В месте, где герой оказывается слишком близко к противнику, вбита в землю предупредительно красная пиктограмма: здесь монстр имеет attack of opportunity и попытается пребольно укусить. Выбирайте пути объезда и не забывайте о запасах топлива. Еще одной декоративно-прикладной частью интерфейса является «градусник», наглядно отражающий запас очков действия, — как в Fallout.

В миру красочно. Greyhawk не носит и следа графического скаромыжничества Arcanum: там и сям клубится мошкара, подергивается частично анимированная листва на плоских задниках, призрачно шелестит папоротник. Ролевое действо обставлено богато, баталии проходят на фоне функционирующих 3D-моделей водяных мельниц, васнецовских лесных озерец и прочей фактурной живописи. Пастораль топчут музейно обворожительные монстры, готовые забрызгать нарядные бэкграунды яркой первомайской кровью.

Magic missile и chain lightning исправно накрывают сразу несколько отмеченных вами целей, друидодевушка имеет на выбор аж шесть или семь типоразмеров медведей для превращения, а открытая «иконка» возможных действий вообще захватывает дух. Feint, coup-de-grace, trip attack, drop to prone (!), charge attack, total defense, fight defensively, full attack — вот лишь некоторые варианты приказов вашим маленьким друзьям на куликовом. В списке familiars около пятнадцати видов животных, чистый Берлинский зоосад, вообще что-то неприличное...

Демоны из Troika не замечают бега времени. Парочка увлеченно материализует курицу с целью натравить ее на здоровенного огра вон в той дубраве. Согласно правилам у бройлера ограничена скорость передвижения, он безнадежно отстает от партии, его тягостно ждут, походовый режим битвы включается раньше положенного, цыпе остается бежать еще два экрана, действие смертельно растягивается... и я под шумок утекаю, чтобы быстренько проинспектировать остальную продукцию реанимированной старухи Atari.


10:10

Краткого осмотра стендов достаточно, чтобы понять истинную причину крепко запертых дверей Atari. Хвастаться нечем. Гордая держательница лицензий Terminator 3 и Mission Impossible (с многообещающим PS2-блокбастером MI: Operation Surma!.. «Сурьма», ваше коромысло!) смогла выдавить из себя в общей сложности два заметных PC-релиза. Помимо Greyhawk: TOEE в тихих холлах Atari катали очередную спецназ-бредятину от сложносочиненного первого лица – Shadow Ops: Red Mercury. Мужественные бойцы отряда «Дельта», на этот раз в Сирии, рвут белогвардейцев в зеленых чалмах, что полностью соответствует политической линии ныне правящей партии и ориентации оси Зла. Особое внимание авторов военно-полевого макабре уделяется анимациям в духе «э-эх, ухнем»: безымянные магометане неуклюже заряжают гранатометы «Муха», щегольски ворочают затворами «калашей» и художественно опадают на многострадальную твердь еще до первого выстрела оккупационных сил Добра-и-Миропорядка. Дико, безнадежно тоскливо. Молодой команде Zombie Studios явственно мешают прикорнуть лавры Black Hawk Down – доктор, ну выпиши же им детского цианистого!


10:30

Дядя Петя — режиссер

the movies
www.themoviesgame.com
жанр: истеричный theme park
релиз: январь 2004 г.
разработчик: lionhead studios (www.lionhead.com)
издатель: activision (www.activision.com)

Из пустынных коридоров Atari — в забитый до отказа кинотеатр Activision. Издатели из последних сил борются с посетительской саранчой, методично заталкивая и выводя публику вон стройными колоннами. Группа деятельных молодых гоблинов предпринимает попытку прорваться внутрь через выход, но натыкается на громилу-негра, который нежно, с непередаваемым юмором в глазищах вопрошает, почему, на их просветленный взгляд, этот вход называется «черным».
За заветной шторкой таится Эдриан Мур (Adrian Moore) из Lionhead Studios — и он суфлирует The Movies Петра Ивановича Молинье. Прошедший год извлек игру из скриншотных пеленок, она воспрянула духом и окончательно приняла форму... Theme Park?! Да-да, сколько Дядю Петю наградами не корми, он все равно мастерит очередной «тематический парк».
Мальчики и девочки. Тема сегодняшнего занятия — киношки. С удивительным для непричастных к киноиндустрии цинизмом Lionhead моделирует болезненные синема-роды в мельчайших подробностях. Со стартового положения камеры таких нескаромных деталей видно сразу несколько, они, пошатываясь, бороздят девятибалльные волны съемочных газонов, спотыкаются, падают, выворачиваются наизнанку и звучно икают. Это кинозвезды, операторы и монтажеры. Все они в стельку пьяны.
Публика в зале выражает восторг и братскую солидарность с тружениками целлулоидного энтертейнмента. Потешив подростка в каждом из присутствующих, мистер Мур открывает съемочный цикл выбором киножанра. Изначально их всего ничего: экшен, комедия, хоррор, романтическая мелодрама, научная фантастика, триллер, вестерн, военная драма. С течением времени вы вольны открыть кучу новых направлений и эксплуатировать их, пока Киноакадемия не наймет киллеров. Следующий вопрос на повестке — актерский состав. Поскольку даже ДядиПетиных богатств недостаточно для удовлетворения аппетитов реальных кинозвезд, генерировать их придется вам. Можете называть актеров как угодно, хоть Мордекай Смитами... А Эдриан Мур и друзья беззастенчиво занесли в список Брюса Кэмпбелла, Джона Уэйна, Клинта Иствуда, Дрю Бэрримор и Винсента Прайса. И ничего, никто не вспылил.
Кинозвезды, наравне с режиссерами, хороши в одних жанрах и ищут снулого томата в других. Как именно Lionhead собирается реализовать эфемерную субстанцию актерской игры, непонятно. Посмотрим. Покамест теплая компания, возглавляемая Б. Кэмпбеллом, Д. Бэрримор, В. Прайсом и У. Крэйвеном, проходит кастинг для съемок «ужастика». В нагрузку к носителям высокого искусства следуют декорации: охотничья избушка и ее подпол. Дражайший Винсент Прайс бродит по окрестностям в гриме и нервирует внешним видом окружающих, тогда как мистер Кэмпбелл беззастенчиво дрыхнет в вагончике. Что бы они ни делали, крохотные бумажные фонтанчики над их честными головами свидетельствуют об убытках, что терпит киностудия. Любая кинобволочь на казенном достатке увеличивает обороты золотовалютного счетчика в углу экрана. Нанятые сценаристы заставляют табло взвыть и закрутиться волчком. Одновременно ползет вверх градусник «звездности» сценария — от одной звезды к пяти. Пока писаки вкалывают, съемочная группа просыхает лишь настолько, чтобы удержаться в очереди к ларьку со спиртным и хотдогами. Дегенераты с улицы Капуцинов!
Эдриан Мур не выдерживает, останавливает долларовую ниагару на двух звездах и высылает боя (дешевый гастарбайтер) притащить на съемочную площадку звезд. Дверь Брюсова вагончика распахивается настежь, и на пороге объявляется бьющий долларом в небо суперстар, лениво потягивается и потуже запахивает халатик. Денежный счетчик жужжит, игровая камера прыгает обратно на площадку. Там двое неизвестных упаковывают Прайса в уютного вида гробик, откуда он и вытряхивается по команде режиссера, пафосно размахивает руками и корчит ужасные лица. Наверху Брюс Кэмпбелл обнимает Дрю Бэрримор, а Эдриан Мур

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil









Дон Иниго Винос (слева) и дон Игнасио Перес на фоне частного ранчо Pyro Studios в Маленьком Мадриде, пригороде Лос-Анджелеса.



Любимый пиджак Ричарда Гэрриота порван во многих местах, а манжеты и воротник парадной рубахи словно пропущены сквозь мясорубку. Тяжела корейская служба!



Гейб Ньюэл. Человек полураспада.

The Movies





терзает ползунок бара с табличкой «romance». Мягкий сдвиг ползунка заставляет Кэмпбелла целовать Бэрриморовы руки — (сдвиг) — кисти рук — (сдвиг) — щеки — (сдвиг) — губы — (сдвиг) — шею — (сдвиг) — грудь — (сдвиг) — броском заваливает ее на пол, прыгает сверху и учиняет оргию.
Решение о необходимой дозировке экспрессии — целиком на совести игрока. Сражение двух удалых ковбоев можно превратить в фарс (кулаки останавливаются в полуметре от лица, пауза, потерпевший подскакивает и смачно хряпается на спину), в гей-контест (голубки охаживают друг друга по щечкам ладошками), в жестокую сцену избиения (противника валят на пол, бьют ногой в пах, затем душат), даже в абсурдистскую трэш-комедию, где руки и ноги выламываются в положения, о которых не знают даже в милицейских анатомических театрах.
В различные исторические моменты, а для The Movies приготовлена сюжетная составляющая, стартующая в 1900 году и плавно сворачивающаяся к миллениуму, публика вооружена абсолютно разными представлениями об этике и морали. Вам придется учитывать этот и многие другие нюансы большой целлулоидно-финансовой гонки длиной в целый век. Наравне с актерами стареет оборудование. Можно вложить деньги в развитие, скажем, IMAX... и прогореть, совсем как в реальной жизни. Но почему бы не перепланировать маркетинговую политику, привлечь на свою сторону пионеров научно-технического прогресса от режиссерской братии — и сделать состояние?..
Когда вы посчитаете фильм готовым, The Movies автоматически сгенерирует грамотный тизер или настоящий рекламный ролик, вмонтирует титры в нарезку и спасет ваше совместное творчество на жесткий диск. Обмениваться полученной субстанцией с друзьями весело первые полчаса, но примут ли наш кефирчик в Киноакадемии? А в Каннах? Ну хотя бы в Санденс, где, кажется, привечают всех?! Вряд ли, но вопрос интересный: очередной тематический парк Питера Молинье с размаху сигает за черту вообразимого, туда, где одиноко ферментируют блистательные утопические эссе Олега Михайловича Икс.


11:05

В антракте между шоу-программами бойцы литературного фронта набрасываются на вычурные пайки от Activision. Фантазеры от пиара не поленились заказать сотни красивых алюминиевых коробочек с надписью «Call of Duty», набив их бумажной сеносоломой, шоколадом и неизменной баночкой «Red Bull». Жаль, не смешали с водкой.


11:10

...и Мавзолей сбереги!

call of duty
www.callofduty.com
жанр: военно-драматический опус
релиз: октябрь 2003 г.
разработчик: infinity ward (www.infinityward.com)
издатель: activision (www.activision.com)

Только безжалостный палач народных масс водка-ред-булл способен подготовить невинное дитя от журналистики к вечному ужасу Call of Duty. Иисусе благостный, как же хорошо, что эти люди пока не взялись за учебники по современной истории!
Слушайте, слушайте свежие индустриальные бризы: Call of Duty бесцеремонно, с порога заявлена как «франчайз», то есть игромыло без разумного конца, края, страха и упрека. Читайте по губам: Infinity Ward, взявшим новую партийную кличку авторам Medal of Honor: Allied Assault, нет никакого дела до успехов дитяти: гадит ли в колготку, глотает гайки или кушает рояльной кониной вместе со спаниелями. Долгосрочный договор с Activision подписан и заперт в кованый сундук. Жизнь отныне может только налаживаться — вне зависимости от процентного содержания сивухи на килобайт кода.
Call of Duty уже сейчас брага, каких поискать. На большом экране фирменного кинотеатра Activision гордо реет заставка главного меню русской кампании игры, одной из четырех, и уж точно самой богомерзкой. Кровавый кумачовый фон выгодно оттеняет серп-унд-молот, отзеркаленные по привычке «Я-R» и... МЕЧЕТЬ?! Дорогие яппи, мы были православными задолго до открытия вашего несчастного материка, так какого кулича?
Тем временем на экране ходит ходуном экшен железобетонной трэшовости, трехмегатонная карикатура «Крокодильского» масштаба. Перепевают сам по себе достаточно масляный кинопопкорн «Враг у ворот» Жан-Жака Аннода (Jean-Jacques Annaud). Точнее, отпевают: фильм был весьма условен, но постановка Call of Duty больше смахивают на развлечения заезженных жизнью карл, репетирующих конкурс «Мисс Вселенная-2003» на городской помойке.
Скрипт. 1942 год. Сталинград. Волга. Баржи. Бомбят. Агрессивные комиссары. Уже знакомая сцена «Omaha beach» из MOHAA перекрашена в черноземные палитры, стоическое выражение лиц солдат союзников сменилось обезображенными страхом тамбовскими (no offense, земляки!) ряхами — кланяемся в пояс и говорим спасибо лицевой анимации. Баржи взлетают на воздух, но «наша» благополучно доплывает. Бой начинается прямо от береговой линии, причем винтовки раздают непосредственно перед атакой, через одного. Естественно, игроку достается обойма из четырех патронов, которую он нежно сжимает в ладошке. Удар скриптового хлыста, и похожие на крыс полчища Красной армии пускаются рысью по направлению к окопавшимся немцам.
Разработчики громко и гордо плетут байки о недетском ИИ и полной спонтанности разыгрываемых на экране сцен. Разумеется, конечно, а то! Подобные россказни особенно правдоподобны, когда по достижению определенного укрытия оживляются комиссарские тараканы на берегу: парой выстрелов из ППШ они сбивают пикирующий «мессер», тот роняет крылья, таранит здания перед вами, рушит балки и обваливает стены. Феерию подогревает северное сияние артиллерийской батареи, решившей нанести удар по Сталинграду как раз в тот момент, когда вы оглядываетесь назад...

За следующим сгоревшим танком обнаруживается, само собой, снайпер – конечно, вылитый Рон Перлман (Ron Perlman). Он бойко командует вашей персоной, указывает куда бежать и даже дырявит череп засевшему в окопе политруку, с картавым матюком расстреливающему дезертиров. Когда дело доходит до драки, о гениальных сюжетных поползновениях горе-сценаристов попросту забываешь, Call of Duty вдруг оказывается очень даже. Потерто-блестящий, тяжелый на вид ППШ красиво лежит в руках и великолепно, строго позитивно заслоняет половину экрана при стрельбе. Кстати, модная фишка сезона-2003! Добрых две трети шутеров выносят оружие на передний план при ведении огня, не боясь при этом сузить обзор игрока. Дань реалистичности, не иначе. Яркое пламя из вентилируемого ствола ППШ растворяет стрекочущих «шмайсерами» фашистов в заблюренной каше, земля сотрясается рвением пушкарей, согнувшиеся втридорога насекомые с большими красными полотнищами захлестывают позиции немцев. Уф! Коротко, злобно, насыщенно – затянутая дымом пожарищ голова уже готова отвесить атмосферному экшену Call of Duty вотум доверия, но здесь возвращаются гей-гоп-сценаристы в обнимку с плакатом «Родина-мать зовет» (где все «е» выведены на греческий лад, как «сигма») и обещанием... БИТВЫ ЗА КРАСНУЮ ПЛОЩАДЬ!!! Слезы умиления текут по лицу, хочется крикнуть: «А улицу ШаМболовка взять не пробовали, гитлерюгенды?!» И запеть: «Гнилой фашистской нечисти/ Загоним пулю в лоб,/ Отребью человечества/ Сколотим крепкий гроб».


11:40

В гробу я вас видел

vampire: the masquerade — bloodlines

жанр: рпг о нравах вампиров
релиз: январь 2004 г.
разработчик: troika games (www.troikagames.com)
издатель: activision (www.activision.com)

Под умирающие звуки советского марша на сцену выходит Боярский. Леонард Боярский (Leonard Boyarsky). С новым шоу от Troika Games – о вампирах.

Широким жестом экс-фоллаут приглашает подуставшую публику в соседний Лос-Анджелес, селение вечно темное, местами гламурное, прочими же помоечное, застроенное то нео-готикой с ее башенками и часовенками, то вечно актуальным хибара-стайлом. Под поверхностью неузнаваемого ЛА тихо-тихо урчит обещанный движок от Half-Life 2 – так сразу и не скажешь. Но блеснет драгоценным болотным отливом канализационная вода, выкатит белки глаз охранник, и по залу шорохом петляет оживление. Да, лошадки под капотом брыкаются.

У ролевой лицензии World of Darkness от White Wolf непростые отношения с ПК-коллективом. Серьезная попытка играизации Vampire: The Masquerade предпринималась ровно три года назад, когда старинная хранительница прав на клыкастую вселенную Activision вытолкнула в мир вампиров мама-не-надо упирающуюся Nihilistic и захлопнула дверь. Парни сделали что могли, но с кровососами не справились, за что были отлучены от персонального рынка и ныне лабают нездешний StarCraft: Ghost. Troika же, в полном составе, не дрогнула.

Со скромностью, достойной отечественных мечтателей-программистов, «троечники» цифруют аж семь превалирующих в World of Darkness рас. Это Труд уже лишь по причине кардинального внешнего отличия вампирских пород. Для каждой придется творить уникальные анимации, движения, приемы. Для некоторых, вроде уродливых Nosferatu, походку. Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue. Кровососы великолепной семерки индивидуальны, их стиль жизнесмерти, поведение и способы решения бытовых проблем даруют обожающей разнообразие Troika целую связку ключей для одного и того же квестового замка.

Боярский, сняв шляпу, устраивает променад по крохотному найтклабу, гнойному, злачному прибежищу порока и блестящему полигону для технического демо. Чего стоит хотя бы бармен, поросший жиром, некогда здоровенный детина со свинячьими глазками и идеально подобранным арсеналом маленьких обворожительных скриптов. Вот он хватает за патлы осевшего на стойку алкаша, приподнимает, резко опускает лицом в дерево, затем отбрасывает на пол. И вытирает руки почерневшим от грязи полотенцем. В приватных ложах посетителей ожидают девочки... идеальная ситуация для кормежки. К счастью для жертвы, Боярский управляет вампиром из клана Toreador, по уставу романтиком и соблазнителем. Вместо жестокого блокахватки и болезненного обескровливания упырь использует специальную «обольстительную» фразу в диалоге, и девица сама открывает артерию для поцелуя.

Указанная строка в диалоговом окне выделена прекрасным, легким прописным шрифтом. Розового цвета! Так в листинге ответов выделяются особые вампирские умения каждого клана, будь то совращение, контроль над сознанием или запугивание до паралича. Содержание соответствует стилю: мало чем отличные от зверей Nosferatu не способны цитировать Фейхтвангера или Уильяма Блейка, они с трудом выковеркивают пару глаголов, подающихся на экране диким дошкольным каракулем. Зато знаете, как они ломают позвоночник!..

Тварь Боярского получает незначительное поручение и выскакивает на улицу. Мэтр балует публику калейдоскопом тел-походок-одежд. Манера одеваться – отдельная большая тема для восторга. Художники Troika отжимают HL2-движок по самое нехочу, средневековое кружево сменяется манжетами и котелками конца позапрошлого века, перед глазами мелькают casual-, джинс-стили, стрит-фэшн, завершая бесподобный от-кутюр выкидным pimp armor. Естественно, все наряды стопроцентно анимированы – и высокая полосатая цилиндр-шапка «под сутенера» весело отмахивает из стороны в сторону, тогда как полы огромной меховой шубы, надетой, разумеется, на майку, боксерки и золотую пятикилограммовую цепь, тяжело плещут на ветру. Зал взрывается аплодисманом, все встают.

Боярский утомленно кивает, все садятся. Ролевая изнанка старается не отстать от благостей графических: вне-

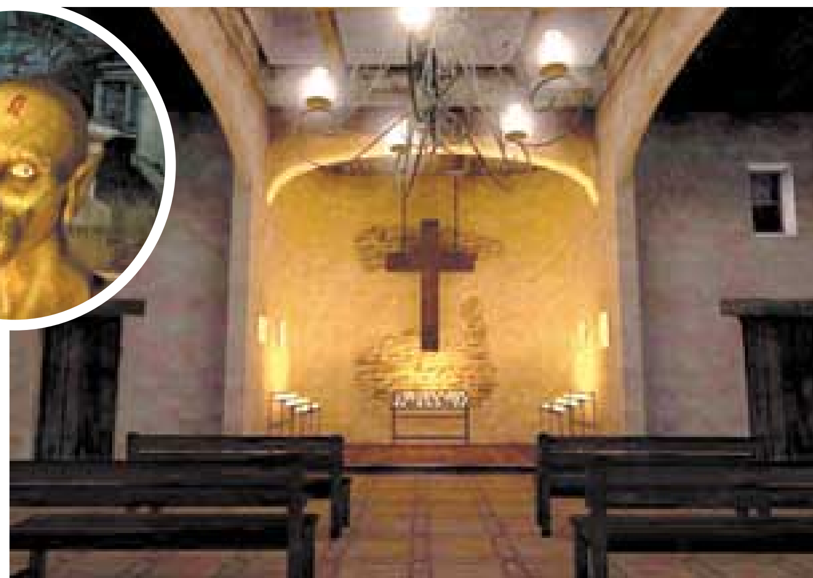
Call of Duty





Vampire: The Masquerade — Bloodlines





Rome: Total War





запно распахнутое skills-окно нагружает глаза почти экселевскими таблицами. Персональные характеристики вампира разбиты на три больших группы: physical, social, mental. Особо интригуют социальные – charisma, manipulation, appearence, гарантирующие толстовское богатство диалогов. Умения подаются в два приема, разделяя Talents, физические навыки вроде athlethics, brawl, dodge и Skills, включающие animal kin, firearms, camouflage, computer knowledge. Пожалуйста, делайте выводы о широте возможных действий.

Сами разработчики открыто говорят о мультирешаемости каждого квеста: охранника можно убить, урезонить, проскользнуть мимо него незамеченным, установить контроль над его сознанием или просто испить его кровушки. Между тем уровни выглядят слишком миниатюрными для грандиозных баталий. Открытых пространств практически нет, разве что крыши. Основу этапов составляют интерьеры домов, подвалы, экстерьеры узких улочек Риги, где с трудом помещаются от силы три персонажа. И снова – делайте выводы.

Сам Боярский слишком настойчиво называет игру «Action/RPG». Вид от первого лица изрядно оживляет близость идеально исполненных лиц (и не только лиц, поверьте) и неплохие модели оружия: различные пистолеты, «Узи», даже огнемет. С другой стороны, у вампиров отвратительные зеленые клешни вместо рук, кои они буквально не знают куда деть: в виде от первого лица эти уродливые полигонопомойки постоянно мозолят глаза, а в виде от третьего непрестанно нарушают правила clipping-приличий, спонтанно залезая внутрь вампирского тела без всякой помощи хирурга и его инвентаря. С другой стороны, что мы вообще знаем об упырях?

Вурдалакский парад завершается осмотром самого уродливого экземпляра, босса, чья анатомия способна не на шутку встревожить даже видавших жизнь инопланетных чудовищ из The Thing. Из местной твари тоже торчат части человеческих тел, плюс она не в настроении и приветствует посетителей бездыханными останками предыдущих визитеров. Оплеухи получаются увесистыми, модный ragdoll по самые уши в работе, «случайные» бочки катаются, будто кегли в боулинге, деревянные настилы проламываются, а зритель верещит не хуже шимпанзе с картинок из первого издания Брэма...


12:15

Давить слонами

rome: total war
www.rometotalwar.com
жанр: варгейм с римским профилем
релиз: январь 2004 г.
разработчик: creative assembly (www.creative-assembly.co.uk)
издатель: activision (www.activision.com)

Прочие четвероногие образы прочно застолблены англичанами из Creative Assembly. В следующей итерации варгейм-сериала Total War римлян травят мастифами, мнут в кислую капусту слонами и пытают деревяннолицыми варварами. Но партийцы все равно не сдаюца.

По заверению Майкла де Плате (Michael de Plater), Creative Assembly вплотную занялась римлянами одновременно с началом работ над Medieval: Total War, однако выточка характерных классических носов в требуемых количествах, очевидно, съела непредвиденно много времени. Остальное потратили на армейскую муштру.

У Rome совершенно иной подход к работе с игровой камерой: ставка делается на зрелищность. В течение всего шоу разработчики лишь пару раз задействовали привычные масштабные виды на поле боя, предпочитая прикнопливать камеру к самой земле, демонстрируя с расстояния вытянутой руки стройные шеренги легионеров или хаотичную толпу варваров. Игра одновременно и оправдывает операторские потуги авторов, и изрядно веселит.

Разработчики явно увлечены микроменеджментом, они отыгрывают каждую кучку полигонов, издалека похожую на солдата. Когда подразделение вступает в бой с противником, каждый участник схватки самостоятельно находит себе партнера по спаррингу и скрещивает с ним мечи, клыки, хоботы – что имеет. Расстраивать столь гордых удивительным достижением собственной мысли девелоперов не хочется, но, для справки, в самом лучшем варгейме всего и вся Warhammer: Shadow of the Horned Rat (Mindscape, 1995, кажется, г.) крохотные спрайтовые бойцы непринужденно справлялись с указанной задачей. А ведь дело было восемь лет назад! Rome пока не способна похвастаться хотя бы сравнимой легкостью бытия: те же прилипчивые слоны, хоть и умеют художественно утрамбовывать посевы честных пейзан, плющить вояк брезгуют. На глазах у публики, сложившей брови «домиком», животные лихо налетают на пеший строй и ОТОДВИГАЮТ оказавшихся под ударом назад. «Перемещенные», не в силах вынести позора, немедленно падают ниц и артистично отдают концы. С удаленной точки растерзанная хоботастыми пехота смотрится крайне трагично.

Rome берет реванш уровнем выше, в манипуляциях подразделениями. Вышколенные отряды четко перестраиваются и потом держат строй, прикрываются щитами от стрел, красиво маневрируют. По вскинутым на крепостную стену лестницам течет живой ручеек атакующих, каждый одинаковым заученным броском достигает вершины, вытаскивает меч, сбрасывает со спины щит – и с головой ныряет в сечу. Катапульты откалывают куски стен, рушат колоннады, равняют дома с землей – благо что любое строение внутри стен поддается надругательству.

Посвежел и макроуровень, стратегическая карта, приобретшая приятные округлости ландшафта, картонные пики гор, ни одна из которых, впрочем, не может сравниться ростом с мощными фишками-аватарами маневрирующих легионов. Авторы стараются максимально синхронизировать макро и микро: варвары ныне выскакивают из-за ближайшей гряды с той же стороны, где вы вскоре увидите их на тактической карте. Уникальные географические подробности ландшафта стратегической карты также учитываются на тактическом уровне. Говорят, это удобно и правдиво.

Презентация завершается церемониальными извинениями за проходящих сквозь осадные вышки лошадей и прочие огрехи. Де Плате кивает головой и заверяет, что Рим не сразу строился. Наверное, даже дольше, чем Майкл подразумевает: иначе почему наравне со вполне уместными цитатами из Цицерона, Аристотеля и Цезаря при загрузке уровня вдруг выползает волосатый афоризм Мао Цзе-Дуна?!

12:45

Сеанс окончен, после пары часов в темном игротеатре Activision осоловевших гостей просят вон. Публика еле двигает конечностями и по-совиному испуганно таращит глаза на беснующийся выставочный зал, в то время как нам не до передышек – надо срочно лететь в Eidos. По делу! Уже там, в ожидании показа Commandos 3, натыкаюсь на чудо природы, почетного депутата транснациональной кунсткамеры, проект Thief.
По мнению славной Eidos, каждые пять лет baba yagodka again, yes sir, и третья по счету часть оригинального воровского опуса – Projecto Negro (именно так игру называют в кругах, близких к телу) – вновь откликается на «Thief». Еще более приятно видеть стоическое нежелание авторов придумать ну хоть что-нибудь, хотя бы даже для вывески «Features». Поэтому сегодня последняя обещает лишь новые типы стрел, возможность поглядывать по сторонам во время борения с запором… и все. Впрочем, нет, еще найденную в комоде добычу можно рассмотреть до появления окна инвентории, ныне она добросовестно отображается до последнего предмета: что дизайнеры положили, то и лежит.
Очарованный, размышляю над идеей Eidos продать абсолютно то же самое, но уже следующему поколению игроков. Какая живость ума, сколь искренняя, непосредственная наглость! По счастью, в момент, когда я был готов вокализовать свои обидные соображения одному из клана Eidos-Смитов (в частности, Рэнди Смиту (Randy Smith), брату пастора Харви, выступающему продюсером Thief), снующих по стенду, к полустанку прибывает Иниго Винос.

13:05

Ползком до Рейхстага

commandos 3: destination berlin
http://commandos3.pyrostudios.com
жанр: коммандос, внук коммандос
релиз: октябрь 2003 г.
разработчик: pyro studios (www.pyrostudios.com)
издатель: eidos (www.eidosinteractive.com)

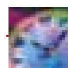
Дон Винос (Inigo Vinos) из Pyro Studios — человек с перевернутой улыбкой. Трагически приспущенные уголки его губ находятся в тайном сговоре со скорбными черными глазами, и ничто во всем Лос-Анджелесе не способно обрадовать нашего Иниго. Даже плоть от плоти, кровиночка рисованная, Commandos 3 (C3).
Единственная компания на свете, которой можно не задумываясь доверить следующего «Индиану Джонса», — Pyro. Мадридские искусники влюблены в извечных врагов приключенческого доктора, в сценический образ Третьего рейха, в красивые униформы, модельные офицерские кители и фуражки, ладный дизайн танков, стройные штабные «Мерседесы» и мотоциклы «БМВ». Живописцы Pyro все еще играют в солдатиков, только песочницу приходится мастерить каждый раз новую.
Изведав Commandos 3, я, некогда обменявший модель «VW Beetle» на трехкопеечную болванку игрушечного броневика, выдохнул затяжное «йййоооооогмнбд!». На экране в рисованной снежной мгле возникла идеальная песочница, Сталинград, в обнимку с дурацким фонтаном (см. Enemy at the Gates), венскими трамваями, рокко-барокко особняков и прочими ювенильными фантазиями нео-кабальерос. Безукоризненные, как само золотое сечение, модели «мессеров» вихрем налетают на сбежавший из гэдээровского желдорнабора трамвайчик, последний обиженно ойкает и занимается синим пламенем, а возле треклятой «Войны народов» обнаруживается снайпер. Подлый немецкий охотник на русских маршевых оленей повадился валить рядовых. Разобраться попросили, как обычно, англо-американское МЧС. Дон Иниго знающе провел по слегка увеличивающей 2D-задник линзой оптического прицела, локализовал торчащие из снегов два глаза и винтовку, щелкнул левой кнопкой. Свинцовый рабоче-крестьянский привет подлым немецко-фашистским оккупантам!
Действие внезапно переносится в Берлин, а Иниго признается в попытке перекроить устоявшийся мировой порядок Commandos. Миссии отменяются. Вместо них приказом святейшей инквизиции учреждены три сюжетных кампании, мультипликационные приключенческие ленты для вашей докторджонсовой услады. Коммандосы забрасываются в Сталинград, Центральную Европу и Нормандию со вполне определенным заданием, но вот куда их занесет попытка его выполнить...
Смотрите сами. В Берлине парням надо всего лишь... прикончить генерала. Модный малый тем временем принимает парад со ступеней у триумфальной арки, перед ним повзводно марширует пара сотен солдат (завораживающее зрелище), а за углом поджидает столь конфетный «Мерседес», что прямо пусь-пусь, лапа-папа и слюни на стол. Машину придется взорвать, ибо, если вы вздумаете щелкнуть командарма посреди смотра строевой песни, остальным участникам может взбрести в голову поиграть в славную игру «догонялки». Путь к авто лежит, конечно же, по подвалам домов, канализации, заколоченным подъездам — всей новомодной тридэ-меблировке третьей части Commandos. Внутри помещений C3 кардинально преображается, перед вашим удивленным зрачком вдруг разворачивается задорный мини-гейм с ворочающейся на все 360 игровой камерой, красивыми и крупными моделями персонажей и бодрым альфа-темпом. И вот миссия выполнена, вы ждете заслуженных леденцов от дяди из брифинга... но игра почему-то не желает прыгать в штаб и штамповано хвалить. Напротив, по улицам Берлина начинают сновать очень подозрительные мотоциклисты, вовсю шастает гестапо, но команде диверсантов мало — в ее забубенную коллективную голову вдруг приходит мысль... украсть самолет. Согласен, найти более экстравагантный путь отхода сложно, но он навязывается в

ходе столь обворожительной движково-скриптовой сцены, что отказать невозможно. Вот вам и протяженность кампанейского бытия, нюхните.
Хотя нет, постойте! Реальный восторг и любовь до гроба мчатся по рельсам со скоростью паровоза. Виртуозно выгравированное дитя научно-технического прогресса чадит на пол-Европы и тянет за собой веселую череду набитых под завязку немецкой солдатней расфранченных вагончиков. Последний из которых В НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИ КРАСИВОЙ СКРИПТОВОЙ СЦЕНЕ догоняет морпех на явно украденном у сынов фюрера мотоцикле. Стенд Eidos в полном составе испуганно оглядывается на мои руко243ломные овации, когда мотоцикл равняется с поездом, мимо просвистывают кроны деревьев и телеграфные столбы — все по другую обочину от морпеха, и лишь крохотная отвратительная деревянная избушка стрелочника — с «нашей». Игрушечный коммандос быстро оценивает итог грядущей дуэли «мотоцикл-седок-избушка», подпрыгивает, цепляется за поручень вагона и виснет на нем стягом, в то время как его железный конь со всей кинематографической дури открывает для себя строение класса «на курьих ножках»... Редкие премьеры в Большом срывают больше воплей «Браво!». Иниго Винос смущенно шевелит уголками губ и силится улыбнуться.
Красная орденская лента поверх игрового экрана отбивает новую главку в разворачивающемся эпосе, а стадо коммандос обживает крыши вагонов. Повелительная рука испанца принуждает одного из диверсантов спуститься вниз к ближайшему окну и заглянуть внутрь: в немедленно материализовавшемся крохотном 3D-экране — вполне ухоженное купе с мерно помахивающими фуражками офицерами. Для каждого ли купе заготовлен вид изнутри? Естественно. И для всякого жилого помещения, куда ни ткни пальцем.
Восторгаться все новым тизерам игровой мультипликации больше нет никаких сил, и я лишь регулярно закатываю глаза, подавленно молчу и раздумываю о пользе обмороков. На экране творится абсолютная непотребщина, гениальная и неприличная, как Александр Сергеевич Пушкин: фашисты взрывают железнодорожный мост, и река милостиво принимает весь в клубах дыма и шальном пламени паровоз, в сопровождении пары таких же сумасшедших вагонов. Наши герои вновь на коне, и центром их подрывной активности становится утомленная солнцем европейская деревушка, где рев щедрых солнечных лучей прерывается лишь бигбэндом полуденных цикад, оркестрирующих капризный голосок Марлен Дитрих. «Лили Марлен»?» — вопрошаю шепотом. «Лили Марлен», – делает брови Винос. Дитриховская «Лили» — это супер, всякий знает.


13:40

Продолжать смотрины Commandos 3 неразумно в силу несбыточности желания плюнуть, забить, утонуть, зрачки-озера, пройти взахлеб, потом еще пару раз, распивая терпкое красное, смакуя каждую каплю-кадр, с молитвой «хиспанья», оставляет след, зараза, что ты будешь делать.

Сквозь перины эмоций с трудом замечаю толпу туристов у Deus Ex 2: Invisible War. Указанная «Война» действительно в глаза не бросается, уровни пугающе схематичны и санитарно чисты – ни единой лишней пылинки. Гладь стерильной текстуры нарушает пара дурацких на вид роботов, а похорошевший Харви наш Смит (Harvey Smith) пытается удивить «Икзи» управляемым ракетным снарядом. Про такую популярную в Раше забаву, как Unreal Tournament 2003, я ему не рассказываю: зачем расстраивать хлопца? Последующие пять минут наблюдений окончательно портят харизму проекта и заставляют гадать о качестве финальной сборки DX2.
Чтобы не впасть в двойное отчаянье от разлуки с Commandos и сирости Deus Ex, приходится ползти к французам. Галлы всегда точно знают, как поднять настроение из руин.


14:00

Кордебалет

prince of persia: the sands of time

www.prince-of-persia.com
жанр: принц в матрице
релиз: ноябрь 2003 г.
разработчик: ubi soft montreal (www.ubisoft.com)
издатель: ubi soft (www.ubi.com)

Первыми голос в борьбе с негативом подняли канадские французы из Ubi Montreal. Как мы уже не раз торжественно сообщали, парни давно отлучены от национальных забав, вскормлены строго кленовым сиропом, а потому Принц у них не чета плоским королевским шутам прежних лет.
Их высочество может почитать себя счастливейшим из людей. Над дизайном его дворцов корпят лучшие руки заполярных зодчих, движениям обучают наставники самого Сэма Фишера (концессия Splinter Cell), злоключения продумывает Джордан «Лично» Мехнер (Jordan Mechner), а парижские родственники экспортируют из гидропонных парников пикантных красоток для пущего украшения стенда Sands of Time. Заботы не пропали всуе. Новый Prince of Persia (POP) блистает. Пряная графика сочится сладкой огненной палитрой, знойный развратный дух восточного базара бьет в солнечное, берет за гланды и тащит к ближайшему монитору: смотри, что бывает на свете, варвар! Принц не терял время, много играл в продукцию Namco, прибарахлился в паре продвинутых бутиков, двадцать раз посмотрел «Матрицу» и ныне стал гвоздем любой приличной вечеринки. Желанный гость, он неизменно появляется в обществе зеленокожих танцовщиц-зомби, желтоглазых визирей-вурдалаков и прочего донельзя вышколенного потустороннего кордебалета. Шоу пользуется бешеным успехом, хореография «Принца» оставляет славу Миши Барышникова беспомощно болтаться в кильватере.
Если «Матрица» — это стилизованный под киберпанк кунфу-флик, то Sands of Time — кунфу-флик для страдающих «1001 ночью». «Принц» до самой макушки набит грандиозным набором всех звериных стоек — от классического

Commandos 3: Destination Berlin

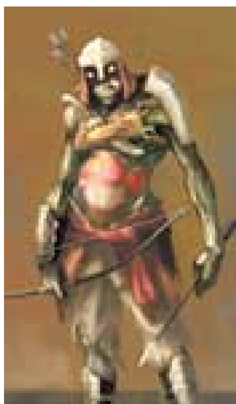






Prince of Persia: The Sands of Time







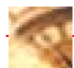
Far Cry



Exarch



журавля до невообразимого обкуренного пингвина, наиплавнейшие транзиции меж ними прилагаются. Верхний подкорочный слой сюзерена вымощен знанием танцев народов мира, все па с оружием в руках известны нашему балеруну. Наконец, не прошли даром даже труды Вачовски: Принц мановением длани притормаживает или останавливает бег времени, запечатав противника в густой кисель внезапно сгустившегося воздуха. Разрезая кислородные покровы, следует хитроумный куп-де-грас, fatality, показушная разборка в мясо. Наследник престола без всякой оглядки на иноземца Ньютона нарезает по стенам, причем с такой неправедной скоростью, что окажись на пути торжественный плюшевый стяг или худобедная тюлевая занавеска — снесет шальным самумом. Физический движок лоснится ленивой тягостью анимаций. Танцует не только Принц, ноги задирает весь кордебалет, включая упомянутые шторы. Ткань надувается парусом, ломается тростником, опадает тончайшим шелковым платком.
И все же бунтарская ярость Sands of Time не в пламенной графике и не в балетной грации движений. Команда Ubi Montreal (вероятно, впервые в мире, да?) использовала трюк, способный протянуть всем современным аркадам вдоль спины хлестким вопросом: «А где вы были, когда POP взломал НЕОБРАТИМОСТЬ ГЕЙМПЛЕЯ?». Заявленные в названии Пески Времени даруют Принцу не только способность тормозить хронометр — его можно обратить вспять! Во владения «Принца» вошли последние десять секунд игрового времени — всегда, везде, — и отныне нет человека более могущественного! Любая ошибка может быть исправлена, любой промах превращен в смертоносный удар, падение — в парение, двойная «вертушка» в тройную, проигрыш в убедительную победу творчески продвинутого Добра над технологически отсталым Злом. Подлая цирковая акробатика оборачивается ласковым игривым котенком, а смертельные финальные удары скучиваются у ног Принца, тянут его за широкую льняную штанину и наперебой орут: «Попробуй меня, вы-соу-чи-ство!».


14:25

Стон дольчевиты

far cry
www.farcry-thegame.com
жанр: соблазнительный 3d-шутер
релиз: зима 2003 г.
разработчик: crytek (www.crytek.de)
издатель: ubi soft (www.ubi.com)

Первенцу немецко-французского союза Crytek-Ubi и уговаривать не приходится: завидев стройные кокосовые пальмы, бездонное ведро неба и золото пляжного песка, к стенду Far Cry сбегаются толпы. А оттуда: «бах», «бах», «тратататата», и как обложат ракетой!
Жителя Крайнего Севера купить пляжем и солнцем — как плотву на хлеб ловить: не успел забросить, глядь — на крючке уже две дюжины сограждан, и все глупо лыбятся. На Far Cry же клюет кто угодно, включая жителей Экваториальной Гвинеи. Потомушта красиво, очень.
Если вы когда-нибудь играли в Outcast, поймете с полуслова. Стиль исполнения параноидально схож, хотя вокруг на мили ни одного вокселя — только тропический рай, бессовестно умные головорезы и вновь тропический рай. Пока дизайнер игры Стэн Хаблер (Sten Hubler) расписывает интрикации сюжета, с лица слушателей не сходит идиотическое выражение молитвенного восторга. Понимаете, там такая лазурная вода, а под ней кораллы, водоросли, камушки, стада попугаичьих рыбок, веселые пузырьки воздуха, непозволительное песчаное дно и мучительно преломленные сквозь толщу предметы на поверхности — все те крохотные радости, которые жители наших крайних широт просто обожают.
Движок смазлив, как гостья клуба для молодых олигархов: до неприличия. Эта роскошная трава, по стебельку, буйная кустарниковая поросль, бутоны нервно ярких цветов в гуще зелени, склоненные головы пальм, далекие (но достижимые — проверено!) горы на горизонте и опять море-море-море. В небе птички — и полет любой из них прерывается выстрелом (извините!), в кустах бандиты — с ними приходится возиться чуть дольше.
Невнятная история про отшельника с богатым десантно-боевым прошлым, похищенную журналистку и три дивизии спятивших головорезов более-менее объясняет положение дел. В первую голову выкатывается ragdoll, технология, без которой на нынешнюю E3 шутеры просто не пускали. Тряпичные солдатики бьются в усердных конвульсиях от пулевых попаданий, все входящие отверстия остаются на трупе и исчезать не собираются. Стэн разряжает магазин M-16 в бездыханное тело на деревянном пирсе, доски с треском проламываются (и это не скрипт, мальчики и девочки), и вскоре мертвец лениво покачивается на волнах. Модная штучка номер два (загибаете?) — плавающие на поверхности тела, с раскинутыми руками-ногами, головой в волне, глядящие бессмысленным зрачком в лазурную синь. К несчастью, ломастер дает очередь, и катер, на котором так хотелось покататься, исходит снопом огня, царапает тропическую шамбалу столбом иссиня-черного масляного дыма и помпезно оседает на хорошо просматриваемое дно.
Вопль искреннего публичного негодования обрывается стремительным марш-броском к джипу системы «Виллис»... и начинается полновесное Halo. Мультиверсия внешних видов камеры охаживает изящно сработанную машину со всех сторон, тогда как осевшие в сельве оппортунисты грамотно заходят с флангов, прикрывают друг друга и вообще работают на зависть многим. Подпрыгивающая на диких ухабах машина продирается мимо антикварного, времен Второй мировой, японского истребителя «Зеро» и вылетает из пролеска на вершину холма. Куда через несколько секунд, с эскортом пышного клокочущего серого дыма, прибывает неуправляемая ракета. Реактивный снаряд попадает в склон, из того летят комья земли (натурально!), причем не во-все-стороны-и-так-сойдет, а очень даже направленно, заранее проконсультировавшись с коллегией физиков и математиков. Умно. Запущенная с большого расстояния ракета (в данном случае с

живописнейшего остова японского авианосца, севшего на мель у наших гостеприимных берегов) летит с чарующей медлительностью, от нее можно спокойно уклониться. Но КАК КРАСИВО она идет!!!


14:55

Корейская ботва

exarch
жанр: клон diablo 2
релиз: 2004 г.
разработчик: realm interactive (www.realminteractive.com)
издатель: ncsoft (www.ncsoft.net)

guild wars
www. guildwars.com
жанр: онлайновая корейская рпг
релиз: осень 2004 г.
разработчик: arenanet (www.arena.net)
издатель: ncsoft (www.ncsoft.net)

lineage II: the chaotic chronicles
www.lineage2.com/main_eng.html
жанр: грандиозная онлайновая корейская рпг
релиз: осень 2003 г.
разработчик: ncsoft austin (www.ncaustin.com)
издатель: ncsoft (www.ncsoft.net)

В состоянии абсолютного дзенского покоя вторгаюсь во внутренние воды немаленького стенда NCsoft. Выбить из благодушия меня теперь не способен даже Лорд Бритиш, изобретатель Ultima и основатель Origin Ричард Гэрриот (Richard Garriott), обряженный в жуткое маскарадное рванье и лично увеселяющий праздную публику при входе в корейское царство.

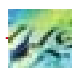
Навстречу спешит другой старинный знакомец: Дэвид Своффорд (David Swofford) мог бы с легкостью сыграть классического седовласового копа в любом из многочисленных тематических сериалов, но предпочитает иное амплуа. Мистер Своффорд по нотам разыгрывает роль радужного хозяина, припоминает дареный аж шесть лет назад (еще Origin!) .EXE-приз, интересуется журнальным бытием и улыбается от одной мочки уха до другой.

Далее следует тур по многочисленным пасынкам NCsoft, обязательно ролевым и единообразным до вопросительной головной боли. Интересно, как это возможно — одномоментно ковать сразу пять одинаковых на вид и вес РПГ? Многие восточные ходы действительно непостижимы для заурядного белокожего варвара...

И все-таки. Турне начинается с Exarch, неприкрытого клона Diablo и Dungeon Siege. При упоминании о последнем авторы опуса из Realm Interactive почему-то нервно вздрагивают и заводят отнекивалку: «Что вы, сир, у нас стопроцентный Diablo-клон». Мило. Стаи клонированных теток и дядек, картонных кукол со свернутой набок башкой, носятся по недополигональному мирку, выкашивая все живое простым нажатием клавиши. Следующий? Согласен.

Guild Wars выглядит чуть более живой, разработчики отвергают версию об использовании братского Exarch-движка, хотя графические моторы подозрительно схожи внешне. Чуть приглядевшись, осознаешь собственную ошибку. И впрямь, Guild Wars не может быть клоном Diablo — потому что это стилистическая копия WarCraft III! Демиурги радуют бойскаутской инициативой отменить ежемесячную онлайновую десятину и, несмотря на совершенно бесплатный доступ к серверу, клянутся на постоянной основе добавлять в копилку все новые и новые миссии-карты. Ставка идет на быстрое вычерпывание лимита уровней и в дальнейшем лишь совершенствование скиллов и приобретение новых шмоток. Также анонсируется интересная технология «беспатчевой» жизни: новые апдейты скармливаются клиентам уже во время самой игры, откусывая часть не задействованного Guild Wars канала.

Зато знакомая вам Lineage II выступает очень, очень серьезно, в супертяжелом весе. Умный дизайн и сильная графика могут поднять пару-тройку покупательских бровей и составить конкуренцию очередному поколению западных онлайновых хитов. Заложенные в фундамент идеи на самом деле хороши: от сетчатого пола многочисленных навесов, через который видны все монстры в зале, до политики обращения с питомцами. Рано или поздно в руках игрока окажется красивое драконье яйцо, и он при желании сможет буквально высидеть питомца — крохотную пушистую рептилию. Несколько лет спустя (вы играйте, играйте!) детеныш достигнет юношеского возраста и обгонит вас в холке — тогда выкормыша можно брать на охоту или ездить на нем верхом. Самое интересное ждет ветеранов: настоящий дракон, с корзиной наездника, натуральным биохимическим огнеметом и мощным размахом крыла. Мечта! Чешуйчатый раритет мог бы, скажем, забрасывать вас в выгодную стартовую позицию самобытных dungeon-лабиринтов под открытым небом. Если простые смертные станут сигать в такое «подземелье» с краев и пробиваться через орды монстров к сердцу лесопарка, вам уготована не только эксклюзивная посадка, но и прикрытие с воздуха...


16:30

Избыток остросюжетных корейских продуктов все же необходимо задобрить чем-нибудь привычным, человекоразумным. World of WarCraft (WOW) от Blizzard Entertainment как раз кстати.

По странной улыбке судьбы Blizzard тоже сконцентрировалась на обкатке домашних животных. Безвестный гном, малорослый, но последовательный поклонник талантов Валерия Павловича Чкалова, идет на рискованном бреющем над кряжистыми кукольными деревцами WOW. Оперение зверя мягко трепещет на виражах, под желтыми когтями мелькают характерные башенки человеческого замка, а гном совершает мастерскую посадку в специальной стенной нише, конюшне для грифонов, расположенной на высоте нескольких десятков метров от земли...

В это же время на соседнем экране ультрачеткими текстурами щеголяет помесь броненосца с дикобразом, тварь чудесной сербурмалиновой расцветки, неприятных на вид шипов и обводов кон-

структора «Лего». Хозяином щеночка оказывается orc warlock тридцать девятого уровня: само по себе неласковое на вид чудище развлекается, натравливая своего космического мутанта на съежившуюся от ужаса окрестную фауну. Смотришь – и душа поет: WOW созревает весьма незаурядной штучкой.


16:50

Бобер, выдыхай

painkiller
www.painkillergame.com
жанр: раздолбайский шутер
релиз: октябрь 2003 г.
разработчик: people can fly (www.peoplecanfly.com)
издатель: dreamcatcher interactive (www.dreamcatcherinteractive.com)

Чуть иной взгляд на полетные данные гуманоидов у команды с обнадеживающим названием People Can Fly. Обнаружив, как именно летают двуногие в улыбчивом шутере Painkiller, посетители стенда Dreamcatcher действительно расплываются в широкой ухмылке, еще некоторое время тщетно пытаясь стереть ее с лица.

Фирменным блюдом Painkiller значится наука физика. Экшен-хиты и шутеры урожая 2003 года вообще склонны к эксплуатации одного узкого направления, но уже до наезженного блеска – вроде Prince of Persia с его хроно-экспериментами или Far Cry с тягой в изобразительные искусства. Painkiller же открывает свежайшее направление науки о материи: эйфорическую физику. Ее адепты предпочитают штатной эбонитовой палочке под завязку заряженный шотган или безотказный пистолет-автомат. Применяемая методика научного поиска такова: естествоиспытатели пробуют на выстрел все любое, а каждый новый закон отмечают ударной вечеринкой.

Моим вкладом в науку стало открытие первой полукосмической скорости. Стыдно признать, но закон был следствием промаха, ведь строго экспериментальный заряд полновесной охотничьей дроби предназначался первому увиденному монстру, а не бочке, на которой он стоял. Объекты исследований реагировали одновременно: бочка мощно сдетонировала, монстр сказал «Поехали!» и со свистом поднялся в верхние слои атмосферы. Представитель People Can Fly пояснил, что несчастный обязательно вернется, но когда, по какой кривой и где приземлится – предсказать сложно.

Описать игровую физику Painkiller иначе как «чумовую» было бы нечестно. Летают все! По одиночке, группами, врассыпную, по баллистической и просто так... Большинство объектов разлетается вдребезги, и отдельные их кусочки можно еще долго удерживать в воздухе меткими клинтиствудовскими выстрелами (правда, из автомата). Исполинские, классического дизайна колонны рассыпаются в прах размером в три игрока и грозят досрочным погребением, – требуется ловкость. Монстры встречают очередную детонацию грустным прощальным матюком и безапелляционно удаляются за горизонт. Некоторые смачно плюхаются в воду (кстати, смертельную для самого игрока) и плавают на поверхности странными медузами. Действо разбитное, веселое и бессмысленное. Но с очевидной претензией на трон Serious Sam.



16 мая 2003 года


Около полудня

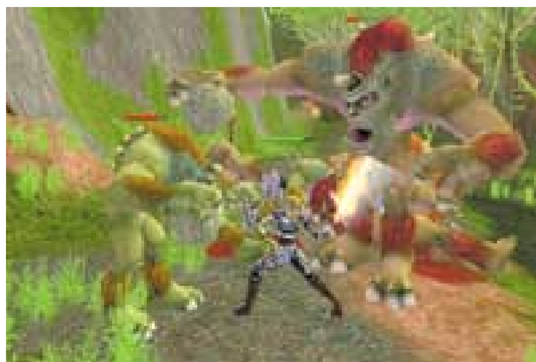
Иконостас

half-life 2
www.half-life2.com
жанр: шутер-икона
релиз: сентябрь 2003 г.
разработчик: valve software (www.valvesoftware.com)
издатель: vivendi universal games (www.vugames.com)

В специальный кинозал Half-Life 2 (HL2) надо входить с четким пониманием, что внутри хранится суть марш-броска через океаны и эссенция трехдневной выставочной суеты. Умышленно или нет, но закуток исполнен под мавзолей, доказывая убедительное превосходство данной формы перед прочими способами складирования общемировых ценностей. Тридцать минут неинтерактивного ролика под комментарии Гейба Ньюэла (Gabe Newell) хладнокровно резервируют место «Лучшей игры года», «Лучшего дизайна, графики и звука» за Half-Life 2. Сомневаться сложно: перед нами наиболее технологичная компьютерная игра из когда-либо созданных.

Обряд причащения начинается с серо-голубых глаз, тонкой линии рта и скул человека, известного как G-man: знаменитый человек-в-костюме из первой части игры на этот раз позаимствовал черты лица реально существующего персонажа по имени Дэвид Боуи. Невидимая дизайнерская рука заставляет личину Джи-Боуи смеяться и

Guild Wars









Half-Life 2





Lineage II: The Chaotic Chronicles









Painkiller









плакать, строить глазки, доверительно приподнимать бровь и морщиться. Более сорока протезированных мускулов управляют работой лицевой анимации, в том числе обеспечивая артикуляцию губ для любого языка, включая китайский. Но просто компьютерной анимации недостаточно: ролик не производил бы и десятой доли впечатления, не будь он тщательно ПОСТАВЛЕН. Об этом могут не говорить, но за тридцатиминутной лентой угадывается команда под руководством опытного клипмейкера, нескольких голливудских сценаристов и консультирующего психолога. Конечный результат валит наповал.

Вы — Гордон Фримен. G-man скалит зубы и балагурит с вами о былых деньках, доктор в лаборатории просит не трогать оборудование и расстраивается, когда вы толчком переворачиваете хлам на столе, а девушка-компаньон замечает неподвижное положение камеры и пытается вывести Гордона-камеру-вас из оцепенения... продолжающееся до тех самых пор, пока невидимый в демо-ролике игрок не притрагивается к мыши. Сыграно по нотам!

Продолжение клипа призвано подчеркнуть неодолимую пропасть между обычными смертными и HL2. Подавляющее превосходство — как немцы в сорок первом. Физический движок деформирует ландшафт в реальном времени, извлекает деревянные звуки из дерева, разрывая и кроша его пулями, и металлические — из металла, провоцируя рикошет. Упавшая в воду со сломанного деревянного помоста бочка камнем идет ко дну, тогда как ошметки дерева остаются плавать. О качестве исполнения жидкостей невозможно говорить без боли за остальных участников E3-пати. Пока прочие шутеры гордятся алгоритмом «рэгдолл» в отношении человеческих тел, HL2 применяет его ко всем предметам, учитывая плотность и гибкость материала: от сгибающихся пополам матрасов и по-змеиному гремящих тонких листов железа до упомянутых гуманоидов. С помощью совершенно нового вида оружия, не без причины нареченного «gravity gun», Фримен подхватывает за ногу куклу-человека и устраивает натуральный разгром в комнате, сдвигая, разбивая и переворачивая предметы интерьера болтающейся головой и руками.

Графика... Просто представьте, как вы играете в видеоролики Blizzard. Качество текстур и детализация объектов кажутся ирреальными.

Гордон живет в уже покоренном мире, привычные картины апокалипсиса наверняка не шокируют вас так, как множество свежих геймплей-приемов. Один gravity gun стоит всех находок какого-нибудь Painkiller: он поднимает и швыряет в противника, белый свет и копеечку любые предметы, он отрывает от стен батареи центрального отопления, сшибает буквы уличных вывесок — для него всегда найдется амуниция и повод еще раз блеснуть феноменальной разрушаемостью мира HL2. И его функциональностью! Придвинутый к двери стол препятствует проникновению внутрь противника, взятая «гравиметом» батарея служит одновременно и импровизированным щитом...

Между тем силы сопротивления инопланетным дебоширам помешаны на организации хитроумных робингудовских ловушек: от вас требуется лишь вовремя заметить их и догадаться, как они действуют. Правильно сдетонированный заряд обрушивает на голову тварям огромный железный контейнер, отстреленная веревка отправляет в грандиозное маятниковое путешествие сметающую все и вся балку на подвесах. А это что, вертолет? Нет, автомобильный двигатель с насаженным на него авиационным пропеллером. Гордону достаточно присесть и дернуть акселератор — и враги в округе окажутся резко ополовиненными.

Следующая песнь — искусственному интеллекту. Ведь вы и сами догадались, что, увидев подпертую столом дверь, противник сначала открыл огонь из окон, а затем просто вынес преграду вместе с петлями? Тогда вам придется поверить и в пригибающихся, уходящих из-под огня напарников, в их способность оценить противника и при неравном соотношении сил броситься прочь, криками оповещая соратников о приближающейся беде.

За пазухой у Valve остается бешеная гонка по дну осушенного моря на первоклассном багги, ведение организованных боевых действий в районе, здорово напоминающем Лондон, умная засада «страйдеров» и еще бог весть что. Half-Life 2 — это неприлично, такого не бывает вплоть до нынешнего сентября. Далее же — как прикажет партия.

Шоу-стопер Half-Life 2 как нельзя удачнее олицетворяет всю прелесть работы в обожаемой индустрии. Здесь крупинка, там идея, образчик изящного дизайна или удачное применение только что открытой технологии: после первого же дня выставки в голове начинает вызревать смутный облик следующего Большого Взрыва, намагниченный вектор развития игропрома перестает лихорадочно крутиться, тыкать во все стороны сразу и уже было указывает в сторону вольера с Кармаком... как небеса распахиваются и на голову, с приветом от главного креативщика, валится немыслимое.

Каждый год в Лос-Анджелесе изобретают новое колесо, добывают новый огонь и рожают нового Эйнштейна (зачастую он оказывается уже бывшим в употреблении, но это детали). Вы успеваете за нами? Тогда с почином.



Превью



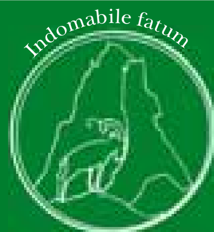


Tony Hawk's Pro Skater 4

(демо-версия)

Tony Hawks's Pro Skater 4 в своем репертуаре. Увлекательно, зрелищно, неглупо. Но — начинает потихоньку докучать.

Симулятор скейтборда



www.tonyhawksproskater.com
разработчик: Activision (www.activision.com)
издатель: Aspyr Media (www.aspyr.com)
дата релиза: Июнь 2003 г.
объем демо-версии: 139 Мбайт (см. ее на нашем DVD)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (начиная с GeForce2/Radeon 8500), DirectX 8.1+.

Разработчики об игре

В Tony Hawk's Pro Skater 4 вы получите уникальный шанс немного побыть знаменитым Тони Хоуком или 13 другими скейтерами и прокатиться по огромным уровням, последовательно добиваясь каждой из 190 целей, становящихся все труднее и труднее, дабы в конечном итоге исполнить 14 самых головокружительных скейтбордистских трюков на свете. Мы утверждаем, что четвертая часть Tony Hawk's Pro Skater — самая глубокая и сложная во всей серии.

На слабо

Как самая берущая за душу песня после тысячного прослушивания становится обычным фоном для ушей, как вторая тонна бананов уже не кажется столь вкусной, как пять раз просмотренная в кинотеатре «Атака клонов» вызывает желание купить DVD и прекратить эту бессмысленную трату денег — так и четвертый подряд «Тони Хоук» уже не действует на центр удовольствий подобно своим предшественникам.

Михаил Судаков

А демо-версия Tony Hawk's Pro Skater 4 (THPS4) ко всему прочему повела себя не очень пристойно. Чтобы заставить ее сначала запуститься, а потом и нормально, без ошибок работать, пришлось вызвать знакомого шамана, в срочном порядке перечитать «Законы Мерфи» — библию любого человека, сталкивающегося с серьезными проблемами, скачать много ненужного ранее софта, заказать на дом пиццу «Моцарелла» и попросить соседей погромче бить в тамтамы. Одним словом — серьезно озаботить своей маленькой проблемой большое количество людей.

К счастью, несмотря на мизерность и технические огрехи (гм... никто этих огрехов, кроме автора, в глаза не видел. — **Прим. ред.**), демо THPS4 очень удачно притворяется полным, цельным и самодостаточным: да, представлены лишь три скейтбордиста, зато есть т.н. практика, одиночный заезд и даже «карьера». А на то, что все это добро умещается на одной-единственной площадке, внимания обращать как-то не хочется. Когда обманывают со вкусом, этому можно только поаплодировать.



Поддержание равновесия в течение как можно более долгого времени — сложная, но интересная задачка.



Со стороны кажется, что Тони исполняет примитивный трюк «Схвати себя за», однако на деле всего лишь поправляет шнуровку на кроссовках. Звезда, ему можно.



Неотесанного американского парня, даже если это сам Хоук, видно за версту. В таком облачении, да на теннисный корт?

Увеселения

Акценты в игровом процессе нынче расставлены не столько на бесконечном трюкачестве ради самого трюкачества, сколько на исполнении доброго десятка Goals — заданий, которые требуют от игрока когда базового, а когда и профессионального владения доской. Внешне все выглядит примерно так: игрок подъезжает к праздно стоящему на улице персонажу со стрелкой над головой, выслушивает короткую речь (жалобу, предложение, просьбу), получает внятные инструкции по поводу дальнейших действий и за отведенное время (обычно очень ограниченное) пытается исполнить надлежащее.

Доступный в демо-версии уровень почему-то уделяет много внимания представителям охраны правопорядка. Приходится нестись наперегонки с полицейским по городу, пытаясь предупредить занимающихся какими-то темными делишками скейтеров о скорой облаве, срывать со стен висящие над копами транспаранты и т.д. Имеются, конечно, и более забавные задания: к примеру, засунутый плохими парнями в... мусорный бак бедолага умоляет игрока отомстить обидчикам; малознакомый скейтер предлагает побить его рекорд по заработанным трюковым очкам; любитель покататься на доске в позе лежа берет Тони Хоука «на слабо» словами: «А спорим, не сможешь проехаться по такому-то маршруту, ни разу не сверзившись с доски?»

Все это, несомненно, вносит в игру разнообразие. Жадные до больших очков любители покрутить тройное сальто позволяют отвлечь свое внимание на «мишуру», да так в ней и погрязают. Потому что без него, без «погрязания», не открыть новых уровней, да и красивое комбо приятнее исполнить не просто так, а в нужное время и в нужном месте — под улюлюканье, свист и ладошкохлопанье случайных зрителей. Ну а для Михал Михалыча Х. есть и вовсе невменяемые развлечения вроде игры в теннис доской с заносчивыми француженками. Но это уже клиника.

Обличье

Несмотря на то что фасадом THPS4 на приставке особенно не блистал, создатели ПК-порта неплохо потрудились в его отделке и украшении. Модели скейтеров (а равно и иной населяющей игру публики) не поддаются никакому членораздельному описанию (в двух нежных словах: не то), однако антураж, при включенном антиалиазинге и тенях, да без ужасного тумана, — внушает. С одной стороны, нормальными портами с приставок нас уже не удивишь — привыкли. С другой — когда по этой части, как и по многим другим, к игре нет почти никаких претензий, становится очень уютно.

Впрочем, нет — одно недоумение, живущее в моем сердце с момента выпуска Tony Hawk's Pro Skater 2, так и не ушло в тень. То ли от большого ума, то ли еще по какой причине, но вот уже какой год разработчики упорно завязывают описания всех трюков на дурные обозначения основных движений вроде Ollie, Nollie, Rail или Grind. Обычная рекомендация по исполнению того или иного финта, проще говоря, выглядит примерно так: «Нажми O, затем два раза G, снова O и не забудь добавить K». На какие клавиши повешены все эти Ollie, вы уже забыли, а вспоминать в процессе игры не очень-то хочется. Неувязочка.

P.S. А на крупнейшем фэнсайте игры уже вовсю идет обсуждение списка нововведений, которые появятся в Tony Hawk's Pro Skater... 6. Разработчики из Neversoft — в самых активных участниках. Похоже, эта музыка и впрямь будет вечной.



World Wide War 1943

(пресс-демо)

Продолжение абсолютно ни в чем не уступает оригинальной игре, Another War: все тот же «национальный юмор», все та же квелая графика, все те же безумные перестрелки среди дерев. Опять неуд.

Польская РПГ второго поколения



www.mirage.com.pl/index.php?id=pc_www43
разработчик: Mirage Interactive (www.mirage.com.pl)
издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза: Лето 2003 г.

Системные требования

Windows 95/98/2K/XP, Pentium II 500, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+.



Верблюд-пулеметчик, самый харизматичный и невменяемый компаньон. Дайте мне взвод таких товарищей и через неделю я брошу эту жалкую планетку к вашим ногам!

Настоящее айкидо

И все-таки поляки молодцы: фашистов не любят всеми фибрами. То шутер низкопробный про них изладят, то РПГ совершенной невменяемости выстрогают. Покупатель выложит свои ненаглядные гроши за эту поделку, а потом плюется: сидит и нудит на форумах срам сказать какими словами. Как же, мол, так, и игра кривая совершенно, и эсэсовцы в ней сущие обезьяны. А разработчики, небось, читают и чувствуют себя национальными героями: опять утерли нос коричневой чуме. Тонкий ход.

Александр Металлургический

Не сомневайтесь: World Wide War 1943 — оружие самой что ни на есть идеологической борьбы. Ее злополучная предшественница, Another War, несмотря на все приготовления, так и не выстрелила, посему возникает совершенно резонный вопрос: зачем понадобилось выпускать клон тех же щей, если первый не пошел? Что это за стратегия такая? Не иначе, во всем виноваты левые оппортунисты и Лев Давыдыч лично.
Новообретенное продолжение анекдотической эпопеи про то, как русский, немец, поляк и еще несколько статистов крепко насолили немецко-фашистской гадине, мягко говоря, не блещет. Очень средняя графика, поражающая своей ядовитой желто-зеленой палитрой, не подает даже минимальных признаков жизни и беззвучно просит поскорее надвинуть сверху крышку гроба и оставить ее, болезную, в покое. Что мы с удовольствием чуть погодя и сделаем.
Зато вновь отличились сценаристы. Безголовый юмор фонтанирует ото всюду, прибаутки сыплются, как горох из железнодорожного состава, чем изрядно скрашивают нелегкую африканскую жизнь. Соответственно, все доступные в



Внезапно прекратив пожирать врагов, верблюд застыл в недоумении. Интересно, что его так смутило? Неужели немецкой каской подавился?

демо-версии квесты тоже излишней серьезностью не отличаются. Да взять хоть самый первый из них, где герою предлагается спасти от мучительной голодной смерти племя добродушных каннибалов. Что думаете делать? Сопартийцев в качестве обеда предлагать нельзя — да они и не согласились бы. Молодежь, хоть и идет вместе, нынче не та, самоотверженности никакой.
Загадка разрешается очень просто: продираясь сквозь пальмовые заросли, направляемся на поиски ужина и в двух минутах ходьбы от деревушки набредаем на карательную экспедицию нацистов. Убиваем нацистов. Продираемся сквозь пальмовые заросли дальше и находим еще одну карательную экспедицию. Убиваем всех. Идем дальше... Повторяем означенную последовательность на всех доступных локациях не по одному разу, пока не находим... веревку! А затем продолжаем шатания по окрестностям, до тех пор, пока не находим... фашиста, которого можно веревкой связать! Вот его-то мы и пригласим на ужин к недоедающим африканским братьям. Конгениальное решение! Особенно в свете того, что к моменту единения потенциального обеда с племенем людоедов все окрестные леса уже по колено завалены останками африканских зольдаттен.

В душной, жаркой Африке

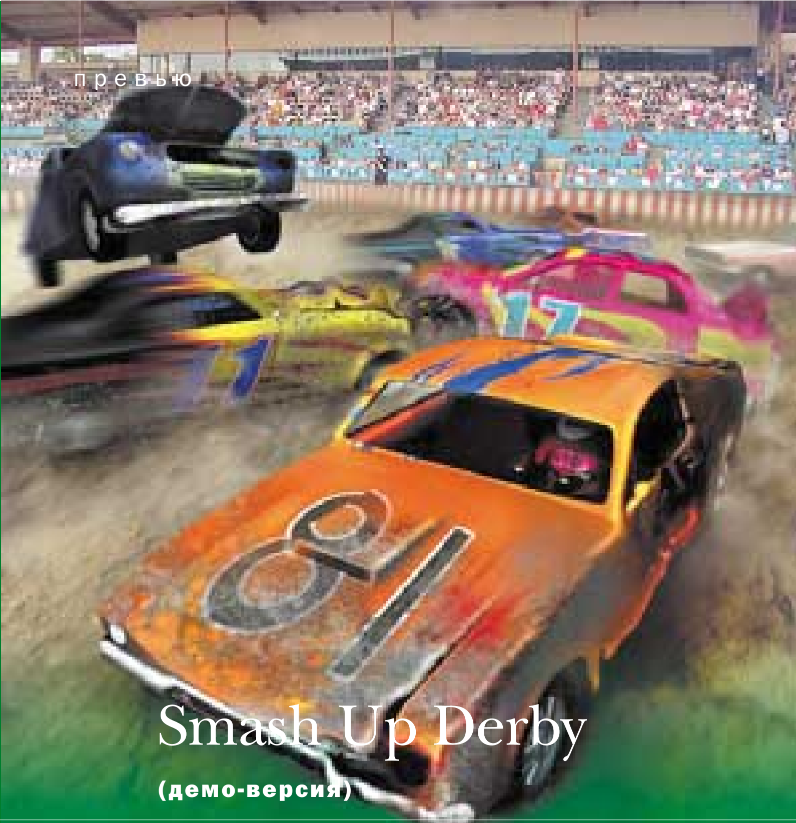
Вы ведь еще помните диковатый краковяк со шмайсерами, что учиняли безумные герои Another War? Так вот, в африканском колорите он чувствует себя ничуть не хуже. Даже наоборот, чрезмерно хорохорится, ходит вприсядочку и выдает такие коленца, что даже неловко. Полуголые африканские племена сплошь вооружены по последнему слову нацистской техники и не стесняют себя в средствах. У какого-нибудь партизана уже давно бы патроны кончились, а эти все палят и палят, палят и палят... И в прочих средствах себя не ограничивают — у каждого в набедренной повязке имеется пара ящиков со знаменитым наркоминделовским коктейлем. Бутылки мечутся задорно, кучно, поэтому горят обычно все участники действа. Пляска святого Витта продолжается... Сопартийцы по-прежнему ведут себя сообразно собственным представлениям о здравом смысле и прямым указаниям подчиняются слабо. Инстинкты самосохранения у героев отсутствуют как таковые, и поэтому кнопка, ответственная за quickload, стирается почти моментально.
Смотреть на этот балаган без смеха, конечно, нельзя. Хотя лучше не смотреть вообще. Как этим неуправляемым хозяйством руководить, не теряя при том остатков рассудка, ума не приложу.
Жутче всего ведет себя вьючный дромадер, неизвестно как затесавшийся в честную компанию: животина с ревом бросается в бой и норовит подставить свое объемистое тело под все пули разом. При этом игра заполошно выплевывает из себя предостерегающие сообщения: «Персонаж не может использовать оружие!». Ах, что вы такое говорите? Вот ироды! Опять подсунули вместо боевого верблюда-снайпера не пойми кого — не знает, с какого конца за оружие берутся. Подумать только! Сама животина между тем, шалея от собственной ненужности, в безумной злобе бросается на замешкавшийся танк (!) и начинает его грызть. Индикатор здоровья живо откликается на подобную самоотверженность и выдает в эфир «80% left», «20% left» и победное «Enemy destroyed!». Что это — титановые челюсти или чье-то скудоумие? Определенно, солдатский публичный дом.

Застрелите бармалея

А еще в меню настроек присутствует замечательный пункт, позволяющий заменить польские РПГ-термины на общепринятые английские, но рассуждать о его пользе мы не можем, равно как не можем понять еще многих вещей в этом безумном мире. Например, нам никогда не найти ответа на риторический вопрос: стоило ли тратить силы-время-деньги на создание забавного сюжета, отрисовку новых бэкграундов и проработку живеньких диалогов, когда боевая система, потребляющая не менее 70% от всего игропроцесса, по-прежнему находится в полном упадке и попросту мешает жить? Подумайте об этом на досуге. ◘

Встреча с дикарями всегда сопровождается пышными иллюминациями...





Smash Up Derby

(демо-версия)

Попытка «нашответить» Demolition Racer/Destruction Derby не засчитывается. Старики побеждают за явным преимуществом, после серии сокрушительных хуков справа и слева, прямого в уже раздробленную челюсть и мае гири в самое «солнышко».

Аркадные гонки с рукоприкладством



www.city-interactive.com/sud.html
разработчик: CITY interactive (www.city-interactive.com)
издатель: ValuSoft (www.valusoft.com)
дата релиза: 2 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 135 Мбайт (см. ее на нашем DVD)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+.

Разработчики об игре

Классические гонки на разрушение врываются в 21 век с релизом Smash Up Derby (в США — Demolition Champions) — скоростной и динамичной аркадой, которая по самые корни пропитана адреналином. Вы выбираете одну из мощных машин, которые развивают скорость до 180 миль в час, и сражаетесь с соперниками, жаждущими выиграть гонку любой ценой. Smash Up Derby — это совершенно новый взгляд на жанр «гонок на разрушение» и единственная игра такого рода на ПК-рынке от разработчиков с замечательной родословной.

Белое полотенце

Smash Up Derby принадлежит к тому роду игр, появления которых опасаешься, заранее догадываясь, что тебя ждет. И чем громче звучат увещевания разработчиков в том, что «все будет хорошо», тем меньше в это веришь. Михаил Судаков

Самое страшное начинает сбываться уже при беглом изучении местного автопарка. Полюбовавшись на это чудо несколько секунд, невольно пускаешь слезу и высказываешь осторожное предположение, что машины — краса, гордость и визитная карточка любой гонки — были отрисованы людьми, в жизни своей ничего серьезней трехколесного велосипеда не видевшими. Авто настолько примитивны, аляповаты и паршиво смоделированы, что листать два десятка этих гробиков на колесах (в демо-версии «открыты» лишь две штуки) надоедает быстрее, чем успеваешь дойти до конца списка. Садиться за руль тем более нет никакого желания — таких уродцев стесняются выставлять даже в кунсткамере.

Не все сразу

Самое, однако, страхолюдное — вовсе не графика (бесповоротные претензии к которой сформировались еще на стадии первых скриншотов), а система начисления очков во время гонки. К хорошему привыкаешь мгновенно, поэтому взгляд на этот вопрос создателей Demolition Racer и по сей день кажется мне самым разумным. Набранные за разрушительные действия очки умножаются на некий коэффициент, находящийся в прямой зависимости от вашего места в списке добравшихся до финиша. Дешево, сердито, но зрительский успех обеспечен на долгие годы.

Но простоватая молодежь из CITY Interactive, то ли постеснявшись заимствования, то ли просто выпав из обстановки, остановилась на одноклеточном «очки за дестрой + очки за место» и, разумеется, осталась в полных дураках. Первое и второе места разделяет глубокая пропасть в 300 баллов, которые не так-то просто (читай: практически невозможно) заработать за три коротких круга на внушительной скорости, да при редкой пассивности соперников.

И впрямь. Если в Demolition Racer игроку время от времени приходилось задаваться сложными, но неизменно приятными вопросами вроде «врезаться в эту кучу-малу на всех парах или деликатно объехать?», Smash Up



Даже самые милые кадры Smash Up Derby не выдерживают никакой критики. Не смотрите на пейзаж. Взгляните на машину!



В самом начале разрушения-на-арене машины выглядят конфетками — разумеется, с поправкой на то, что подобные сладости далеко не каждому по вкусу.



Целых 19 очков за слабенький толчок соперника — это, если разобраться, манна небесная. Впрочем, для того чтобы выиграть гонки, достаточно покончить с неловкими попытками насолить ближнему и всего лишь поспешить к финишу. Кому пришла в голову мысль вставить в название этой игры слова «Smash Up» и «Derby»?



Задник исполнен в лучших традициях малобюджетных игр: плохого качества JPG, должный изображать лесные дали и линию горизонта.

Derby плевать хотела на подобные умствования. Врезаться, увы, банально не во что — к финишу каждая управляемая ИИ машина приходит максимум с 50 дестрой-очками, что на общедоступный переводится как «простите, я случайно чихнул на ваш капот».

Несуразности

Итог. Зрелище — жалкое. За пару десятков заездов не случилось ни единого кадра, который хотелось бы выдрать с корнем из экрана и повесить на страницы любимого журнала. А во времена Demolition Racer скриншоты, помнится, приходилось удалять из папки HyperSnap, еле сдерживая при этом глухие рыдания. Машины не летают, не кувыркаются, как безумные, не отскакивают от стенок, не сталкиваются в воздухе. Вот ваш хлеб, но забудьте о зрелищах.

Физика столкновений при этом — самая что ни на есть странная. Машину может развернуть на 180 от малейшего толчка в бок, а еле заметная неровность на дороге порой грозит самыми страшными последствиями. Гонки, однако, предсказуемы, как питерская погода (вы всегда уверены, что «вот-вот дождь»): стоит взять самую быструю машину, и победа уже в кармане.

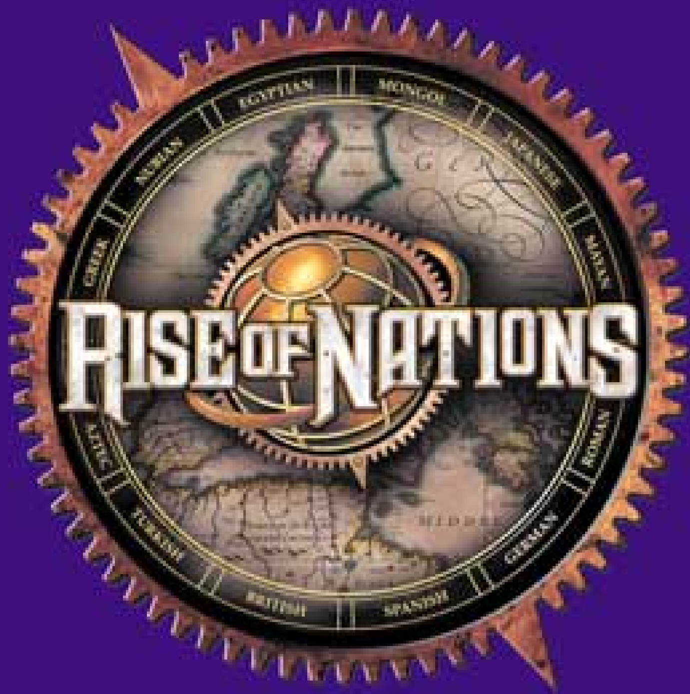
Донельзя сомнителен и классический рестлинг на арене. Расправа над большей частью конкурентов проходит быстро, чисто, без сучка и задоринки, однако ближе к концу в полный рост встает знаменитая проблема «последнего алиена». Изловить выжившего трудно не потому, что он искусно избегает столкновений, а лишь по той простой причине, что мерзавец сам не знает, куда свернет в следующую секунду. Смотреть на выписываемые обезумевшим водителем зигзаги с безопасного расстояния очень весело, но геймплея это не прибавляет.

Скверно

Перспективы у Smash Up Derby, скажем честно, аховые. Игра не цепляет ни графикой, ни игропроцессом, ни автопарком — вообще ничем. Разработчики правы лишь в одном: у игры нет конкурентов на ПК-рынке, и появятся ли они в ближайшем будущем — вопрос. А между тем стародавний Demolition Racer (не говоря уж о его Dreamcast-братишке с замечательным «суффиксом» No Exit) играется куда как веселее, да и смотрится на удивление свежо — проверял лично. Это совсем другая лига, знаете ли.

Рецензии





Rise of Nations

Стратегия представительского класса. Большая Огромная Игра.

Стратегия в реальном времени





интерес 4.8

сложность	средняя
графика	4,5
сюжет	5
музыка	4,6
звук	4,4
управление	4,5

www.riseofnations.com

разработчик: Big Huge Games (www.bighugegames.com)

издатель: Microsoft (www.microsoft.com/games)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM, DirectX 9.0+, 500 Мбайт на жестком диске.

Возвращение веры

Калибр — самый главный. Бюджет — титанический. Время разработки — четыре года. Издатель, понятное дело, Microsoft. Результат этой работы занимает один CD. Обращайтесь с ним осторожно: Rise of Nations возвращает веру в RTS. Олег Хажинский

Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds), член Большой тройки, всегда справа и чуть позади от утомленного мэтра. За плечами — десять лет профессиональных выступлений в сверхтяжелом весе. Сначала Civilization II, позже Alpha Centauri — возможно, вы слышали об этих безделицах. Несколько лет назад Рейнольдс покинул Firaxis вместе с группой «своих» разработчиков. Они открыли собственную студию под названием Big Huge Games, сжигая за собой последний мост, — дебютный проект от компании с таким названием не имеет права на провал.

У Big Huge Games только одна, но чудовищно амбициозная игра — Rise of Nations, эпических масштабов стратегия в реальном времени о 16-ти головах, длиной в шесть тысяч лет, которая должна лишить бесконечный сериал «Age of...» права называться «Цивилизацией в коротких штанишках». Просветительская деятельность подобного рода долгое время оставалась монополией европейских порнорежиссеров и Брюса Шелли из Ensemble Studios. Но если the man behind Age of Empires работает в жанре Церетели и Глазунова, нарезая свой талант в брикеты для быстрого приготовления (практичная фасовка, легко продать и всегда нужна добавка), то Рейнольдс обрушивается на игроков весь и сразу — то ли так и не научившись экономить себя, то ли в силу ребяческой удали: «посмотрите, как я могу».

Почему RTS?

Отработав две смены в шахтах «Альфа Центавра», программисты, художники и дизайнеры Firaxis вечерами рубились по сети в StarCraft и Age of Empires 2. Работа этих людей заключалась в создании самых сложных походовых стратегических игр. Отдыхом они считали сетевые баталии под знаменами RTS. Интересно, почему мы совсем не удивлены? Некоторые критики называют Rise of Nations революцией в жанре. Это не так. В Rise of Nations нет ничего нового — игра целиком состоит из готовых и уже опробованных компонентов. Разработчики вы-



Британские истребители защищают Лондон от фашистских бомбардировщиков.

потрошили Civilization и разместили в тенистом чреве гиганта движок стратегии в реальном времени. Они хотели сохранить эпический масштаб и глубину «большой» игры, добавив динамику RTS. Мы прекрасно знаем, эти прекраснодушные порывы приводят к рождению уродов.

Тяжелые и тупые, страшилища едва могут передвигаться, скорбно мычат от избытка сущностей, мучают себя и других, после чего отдают концы. Мы знаем, что Age of Empires — это предел, планка, после которой в организме игры начинаются необратимые изменения. Над созданием популярных RTS работают целые НИИ, и каждый мэнээс ответит, не задумываясь: вам либо шашечки, либо ехать.

Rise of Nations со всеми ее эпохами, изобретениями, городами, ресурсами, армиями и уникальными юнитами должна пойти на дно сразу после выхода из акватории порта. Жестокий мир RTS живет по своим законам: здесь всегда слишком громко и нечем дышать, здесь, простите, пахнет грязными носками, здесь подростки ночуют на кожаных диванах, питаются чипсами, говорят на несуществующем языке и величают друг друга «отцами». Профессор, снимите же, блн, очки-велосипед. Вам сейчас будут больно бить по лицу. Однако вот чудо: Rise of Nations отказывается идти ко дну, а профессор, как выяснилось, неплохо боксирует. Игра получилась легче перышка и управляется одним пальцем. Через десять минут знакомства вам кажется, что вы здесь были всегда. Через час с деловым видом начинаете использовать «горячие клавиши». Через шесть часов вы встречаете рассвет с чувством недостаточно хорошо выполненного долга. Спать не хочется. Тело растворилось, а голова требует продолжения банкета. Что, говорите, было в этом чае?

Анатомия подвига

Наша с вами розово-голубая, почти не траченная нафталином мечта практически осуществилась: Rise of Nations в состоянии составить нам компанию в путешествии от едва одетого человека с палкой-копалкой до стратегического ядерного оружия и спутников наведения.

Путь не будет легким и быстрым. Каждая из восьми эпох демонстрирует Rise of Nations с новой стороны. Игра всякий раз немного меняется: экономическая система, состав участников, набор ресурсов, стратегия и тактика боевых действий. Нет, не исторический симулятор (все слишком, слишком условно), но и не буффонада с участием артистов культпросветучилища.

Секрет успеха: огромный опыт, большой бюджет, запас времени. Начинающая студия, пусть в ней все хоть трижды гении гейм-дизайна, потянуть такой проект просто не в состоянии.



Выбранная рамкой орава автоматически займет позиции в соответствии с актуальными положениями тактической науки. Строй можно менять отдельно.

В Rise of Nations шестнадцать рас, от русских до инков, и у каждой своя архитектура, армия, специальные юниты, особенные правила. В Rise of Nations восемь исторических эпох, при смене которых у каждой ра-



Мнения об игре

«Появление Rise of Nations знаменует зрелость жанра. Здесь больше «Цивилизации», чем во всех играх из серии «Age of Empires», вместе взятых. Rise of Nations — это первая в мире 4X RTS», — восторгается Джордж Такман (George Tackman), автор сайта GameSpot (www.gamespot.com). Рейтинг — запредельный: 9,3/10, «Их выбор».

Ник Дэвидсон (Nick Davidson) с сайта Endorphin Vault (www.evault.com) не стесняется в выражениях: «Rise of Nations — это <...> лучшее, что случилось с <...> RTS со времен Dune 2. Надо быть сумасшедшим <...>, чтобы пропустить эту <...> игру!» Рейтинг: 4,5/5.

На рубеже эпох: средневековые инки идут врукопашную на турецкие танки и засыпают стрелами вертолеты. Разработчики не скрывают, «Острие бревна» при известном усердии может сломать дорогостоящую технику: ведь это всего лишь игра, в которой весело должно быть всем, включая повелителя инков.



Стратегический режим Conquest the World напомнит многим Shogun. Здесь все проще, но не менее интересно.

сы меняется архитектура, армия, специальные юниты, специальные правила. Перемножьте, получите результат, ощутите уважение. Впрочем, дело тут совсем не в количестве нарисованных картинок. В расцвет золотой RTS-лихорадки разработчики приучили нас относиться к своей работе с легким пренебрежением. Стратегии в реальном времени превратились в кормовую культуру, которой индустрия утоляла слепой голод неразборчивых потребителей. Лишь несколько игр возвышаются над кучей переработанного сырья. Rise of Nations, вне всякого сомнения, среди них. Big Huge Games с уважением относится к игроку: Rise of Nations — это игра представительского класса, это «Мерседес» в мире стратегий в реальном времени. Каждый квадратный сантиметр экрана готов рассказать о своем назначении в деталях. Более толкового тьюториала не существует на свете. Ответ на вопрос появляется на горизонте через секунду после возникновения. Непростая игровая механика открывается перед игроком во всех деталях — без утайки, доступно, ненавязчиво, постепенно.

О механике

Вот несколько интересных решений. Из Civilization в Rise of Nations перекочевали города. Строительство новых поселений — единственный способ развиваться, потому что в пределах городских стен количество лесопилок, ферм, шахт, университетов, крепостей и прочего ограничено. Кроме того, торговля между городами (создайте торговца и забудьте про него) — единственный надежный способ зарабатывания денег, важнейшего ресурса в игре. Ресурс номер два — «знание», генерируется учеными в университетах. Без знаний невозможно движение по лестнице технологий, смена эпох, развитие Империи. Прочие лес, камень, нефть и еда — сущая мелочь. Эти ресурсы никогда не заканчиваются, а крестьяне не мозолят глаза бесконечной ходьбой туда-сюда. Вы просто наполняете лесопилку или шахту нужным количеством трудяг — и забываете о них. Фраза «и забываете» мусолится здесь не зря. Не знаю, как это удалось разработчикам, но сложные вещи делаются играючи. Я ненавижу RTS за суетливую возню на экране. Играя в Rise of Nations, я вдруг стал получать удовольствие от простейших действий, которые в других играх вызывали только раздражение. Поставив добычу ресурсов на поток, вы перестаете думать об экономике. Граница Империи дышит, отмечая появление новых городов, сторожевых башен и крепостей. В глубоком тылу закрома родины копят добро для грядущей войны. Пограничные поселения ощетинились крепостными стенами — внутри фортов, а позже — редутов, где штабелями хранятся конные и пешие воины. В таком виде они занимают меньше места на экране и, кроме того, лечат свои раны.
Тактика стремительного раша не приносит в Rise of Nations ощутимых результатов. Нажатием одной кнопки крестьяне сзываются под крепостные стены и весьма успешно отстреливаются от нападающих. Огромные карты и множество городов, за каждый из которых придется побороться, магическим образом избавляют Rise of Nations от проклятия большинства RTS. Игра обретает тот самый «эпический масштаб», о котором мечтали разработчики, — позиция на игровом поле прокручивается у вас в голове весь день, а к вечеру приходит время опробовать свежие идеи на практике.

Война

Управление войсками в Rise of Nations требует определенной ловкости рук. Огромные, почти что «казачьи», армии, повинуясь команде, займут тактически безупречный строй: конница впереди, пикейщики охраняют лучников, позади всех тяжелая артиллерия. От эпохи к эпохе акценты меняются, но независимо от даты на календаре войска норовят то и дело пуститься в преследование и сломать строй — всячески ограничивайте волю командиров, насаждая Stand Ground в ожидании общей команды к наступлению.
Атаки с флангов и в тыл часто обращают противника в бегство. Авторы вообще всячески приветствуют осмысленное управление ратями. Помню постыдную битву за Самарканд, в ходе которой город переходил из рук в руки более десяти раз. Захваченный желанием победить, в адреналиновом угаре, я поставил производство армий на «бесконечность», автоматически направив их в самое пекло битвы. Самураи, повозки с катапультами, тяжелые всадники по одиночке и тройками ползли навстречу своей гибели.
Огонь сражения тлел без остановки, а работающая как часы экономическая система моей Империи начала давать сбои. Вторая попытка, выполненная по всем канонам военного искусства, потребовала изрядной подготовки, но принесла стремительную и изящную победу.

Праздник на улице

Вариантов для одиночной и многопользовательской игры — десятки, и все весьма затейливые. Удивительное дело, но среди них нет классического для RTS «набора миссий». Никаких псевдоисторических сюжетов! Мечта Рейнольдса — сыграть партию в Civilization во время обеденного перерыва — в Rise of Nations стала реальностью. Для истинных ценителей — режим Conquest the World, «позаимствованный» у Shogun или настольных стратегических игр вроде Diplomacy или Risk. Именно эта зараза подкосила меня под самый корень. Остановиться невозможно. Монголия уже захвачена, Корея строит рожи из-под южного подбрюшья, на дворе средневековье и происходящее на другой стороне земного шара пока загадка. Мир прекрасен, и впереди еще сетевые баталии под прикрытием GameSpy, по слухам — совершенно бирюзовые. На нашей улице случился праздник. Бегом в магазин, если вы еще не. ◙



Эскиз гениальной игры. Многолетние наработки Дэвида Перри (Dave Perry) и группы талантливых единомышленников, бессмысленно и беспощадно втиснутые в прокрустово ложе рекламной кампании Matrix 2.0. Аккурат между аниме и feature motion picture.

3D Action



интерес 4.0

- сложность средняя
- графика 4,5
- сюжет 3
- музыка 5
- звук 5
- управление 4

www.enterthematrixgame.com
разработчик: Shiny Entertainment (www.shiny.com)
издатель: Atari (www.atari.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium III 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 8x CD-ROM, 4,3 Гбайт на жестком диске.

Цайфер прав

Игра, синхронно выходящая на пятидесяти платформах и завязанная на событиях Главного Киносиквела Сезона, суть всего только сувенир. Она уравнена в правах со сгибающейся в шестнадцати точках пластиковой фигуркой Спайдермена и не должна стремиться к большему.

Фраг Сибирский

Потому что в большем не нуждается никто. Ни представители кинокомпании, ни издатели, ни сами изобретатели «Матрицы» (хотя от них, поставивших на уши одну великую «медию», можно было ожидать некоторой свободы мышления), ни, глубоко в подсознании, игроки.

The orders were for your protection

А чего вы, собственно, ждали от разработчиков? Видео к игре режиссировали Вачовски, у которых, конечно, никаких дел поважнее нет; «сценарий» сочиняли тоже они — в свободное от раскрутки Animatrix время... Продолжительность удовольствия сдавлена реальным временем фильма и мульткороткометражки Final Flight of the Osiris: события Enter the Matrix строго параллельны именно этим шедеврам миркиноискусства (пилот какого корабля, по-вашему, забросил на почту посылку?), дополнительным сюжетным линиям и вразумительной концовке просто неоткуда взяться. Суперпродюсер Джоэль Сильвер предлагал поучаствовать в фильме игрокам? Продюсер сдержал слово. Участвуем, как же... на правах статистов! Попробуй только посмотреть в глаза г-ну Фишборну или г-ну Ривзу — и будешь с позором вышвырнут со съемочной площадки. Можно было догадаться. Довольствуйся чириканьем третьесортных актеришек-подражателей, колупай стотысячное воинство безликих полицейских и спецназовцев, вкушай сюжетные огрызки и мри сердцем под случайно-поощрительными взглядами г-жи Мосс и г-жи Беллуччи (со всем нашим уважением)...
Shiny и Дэйв Перри как бы и ни при чем. Корить Перри, передаточное звено между Вачовски, Сильвером и пользователями, честного ландскнехта индустрии, за чудовищную недоделанность «Матрицы» — все равно что валить вину за провал какого-нибудь крупного кинофильма на хореографа рукопашных схваток, водителя-каскадера или пиротехника. Правильно?



Во время сеансов кунфу камера ведет себя очень правильно. Игрок для нее — пинбольный автомат, из которого требуется выбить как можно больше «вау» и «ухты».



Я бы не возражал, если бы баталии Enter the Matrix выпустили отдельным файтингом. С такой-то изумительно гипертрофированной физикой и текучестью боевых стоек... Особенно интересно по-футбольному гнать недруга перед собой могучими пинками в ребра.

You have to focus

В идеальном (сгенерированном компьютерами?) мире Главный Сиквел так никогда и не стали бы снимать. Shiny получила бы лицензию первой части «Матрицы» и полный карт-бланш, работала бы пять лет и выдала бы революционное во всех планах творение ранга Messiah или хотя бы Murder Death Kill. Это столь же несомненно, как и наличие третьего соска у мистера Андерсона в эпической сцене инсталляции «жучка» (стоп-кадр, господа... стоп-кадр) из оригинала 1999 года.

Кунфу и перестрелки даже в несовершенной Enter the Matrix — лучшие в КИ на сегодня, на две головы выше конкурентов, новый стандарт. Особенно кунфу. Адреналиновое замедление гениально совмещено со стероидным озверением и гравитационным беспределом. В slo-mo всякий персонаж — звезда, он упивается каждым своим движением и откровенно работает на камеру, будь то Призрак (Энтони Вонг) с Наоби (Джада Пинкетт Смит), пронзаемый колом вампир или валящийся со свернутой шеей охранник. Просто утапливаем «фокус» — и переходим в иное измерение, где бессильны законы физики, удары максимально эффектны, а сражающаяся пара сверхбойцов отображается с особого угла: камера фактически уложена на пол, дабы дать самый широкий кадр и не пропустить ни единого фатального па.

На клавиатуре и мыши придется довольно долго постигать полный батальный потенциал «Матрицы», который, если честно, дает фору лучшим из существующих узкоспециализированных файтингов. Полюбуйтесь-ка: серия руками — простое комбо, серия руками со «стрелкой» — комбо посимпатичнее, серия со «стрелкой» и замедлением — совершенно иное, запредельно распрекрасное комбо, а серия со «стрелкой» и замедлением после удачной контратаки (клавиша «use» чуть более функциональна, чем вы думаете) — уже нечто совершенно невообразимое и неописуемое... Ясен принцип? Учтите еще, что в консольном царстве тотально победившего автоприцела герой может варьировать характер атаки самостоятельно, в зависимости от расстояния до противника, а также ввиду соседства крупных твердых объектов, на которые он вполне может взлететь, чтобы нанести феерический удар с совсем уж неожиданного ракурса. Проще говоря, дело Наоби — вышибить из-под спецназовца ноги и сокрушить повисшее в воздухе тело прямым правым; дело наше — вовремя нажать «фокус» и проорать непатриотичное «вау» или посконное «ухты».

My own personal Jesus Christ

Если не считать пары уровней, имеющих место быть в древнем шато (самый яркий и, наверное, лучший эпизод), кунфу опционально. В остальном Enter the Matrix — в первую очередь огнестрел, этакий турбированный «Макс Пейн», «Пейн Раскрепощенный», со снятыми предохранителями. Если бы Пейн умел летать, словно ракета «земля-воздух»... Если бы мог, не оборачиваясь,



Какой смысл делать игру по лицензии, если главные герои — эпизодические персонажи из фильма, которые до того стараются подражать в манерах и речи персонажам главным, что, того и гляди, лопнут от натуги? Единственный способ реализовать свои амбиции для них — как следует отколотить Тринити.

Нежданно выскакивая из-за колонны, можно вести довольно точный огонь по сколь угодно отдаленным субъектам. Не человеческий прицел (который здесь появляется только в самоубийственном режиме «от первого лица»), но все-таки.

Агент Смит — неуязвимая, свирепая и чертовски страшная скотина. Увидите агента — бегите, ребята... Бегите. Тут у нас не Нео, тут у нас два лузера из этнических меньшинств.





вырвать у того гада, что позади, шотган и этим самым шотганом как следует отоварить того гада, что спереди... Если бы был способен нежно обнять агента Томпсона левой рукой с зажатой «береттой», а правой — пустить ему пулю в сердце... И ходить колесом, и бегать по стенам («законы физики», как говаривал профессор Чарльз Иксэвьер), и прижиматься спиной к мраморной колонне а-ля, понятное дело, Нео, и делать все это не с болезненной гримасой записного психопата, а с подчеркнуто непроницаемым дзен-лицом... Но, если помните, ничего этого Максимка не умел даже в самых замысловатых модах.

Управление «Матрицей» явно рассчитано на геймпады с великим числом удобно расположенных «шифтов»: хочешь исполнить кувырок со стрельбой из штурмовой винтовки — налегай на добрую половину клавиатуры... Еще одна претензия по пиротехническому департаменту — автоматическое выцеливание. Штука не для слабонервных. С одной стороны, Призрак с Наоби умеют стрелять не глядя и даже выдавливать пули из стволов под весьма замысловатым углом. С другой — решительно невозможно предсказать, во что они надумают метиться в следующую секунду. Да, понимаю, на геймпадах Xbox и GameCube целиться неудобно, а сделай автоприцел выключаемым — случится массовая истерика. Вдруг в пылу боя ненароком отрубится?

Но вообще, чисто по-человечески... господа разработчики, вы звери.

I'm just the messenger

Дизайн Enter the Matrix глобально универсален. Бедно, но очень чисто.

Модели вполне себе: чешуя на пальто Пинкетт Смит переливается, и темные очки всех возможных фасонов блистают... По сравнению с ужасно снятым, освещенным, декорированным и сыгранным видео («45 минут эксклюзивной пленки!») ролики на движке вообще выигрышны.

Самые важные уровни построены таким образом, чтобы их можно было как можно быстрее пробежать, руководствуясь указаниями с сотового телефона, и эпитет «прямолинейные» для этого безобразия — изрядный комплимент. Оказывается, прямая линия — вовсе не кратчайшее расстояние между двумя точками... Кратчайшее — извилистый маршрут, проложенный по крышам и подвалам, с заходами в китайские прачечные и дрянные магазинчики. Когда за тобой мчится дюжина агентов Смитов и рой пуль калибра 0.357, это даже не прямая линия. Это прямо-таки телепортация.

Более сокрушительно смазанной концовки игропродукта я в жизни не видел. А кто виноват? Понятно, сотворено в вожделении поймать сумасшедший ритм погонь из фильма, но в этом случае было бы неплохо сделать этапы хотя бы ДЛИННЫМИ.

Что есть (ха-ха, оригинально) «Матрица»? Объясняю. Классическая аркада «по кино», примитивная, предельно неавторская, с легкомысленными гоночными вставками и снайперской винтовкой прямиком из MDK, интересная ровно настолько, насколько может быть интересной игра, разработанная, скажем, бездушными машинами для поддержания в плену преобразованного в элементы питания человечества. Игра, в которой невозможна упавшая с неба корова. Сувенир, пустяковая безделушка, которую купят все. Картину идеального усреднения портят только кунфу (слишком, впрочем, скоротечное даже на высшем уровне сложности с укороченным «фокусом») и покорение высот нечеловеческой физики — значительное технологическое свершение словно бы из другого, много лучшего и более комплексного прожекта.

Но путь наименьшего сопротивления еще никого не подводил. Разработчиков Enter the Matrix ждет не менее безоблачное и обеспеченное будущее, чем если бы в дорогом ресторане они пошли на сделку с похожими на братьев Блюз ребятами, тела их были бы отвезены обратно на фабрику и подключены к сети, а проснулись бы они богатыми, знаменитыми и с толстыми бумажниками. Не факт, что этого не было, правда? Очень хочется верить, что на определенном этапе Перри хотя бы звонил издателю, Вачовски и Сильверу, шипел в трубку про боязнь перемен, сотворенный мир без границ и правил, мир, в котором возможно все, и предоставил им самим выбрать, куда направиться дальше. А потом улетел в стратосферу. ◘



Нетерпимая жестокость

«Какой глупый и нелепый конец», — дружно сказали стратегические мы, имея в виду, конечно же, демо-версию Frontline Command и сетуя на несовершенство мира. К счастью, ошиблись.

Александр Металлургический

World War II: Frontline Command

Старый знакомый Z2, лишенный стального корпуса, zато в каске и с белой zвеzдой на брюхе.

Стратегия в реальном времени



интерес



4.1

сложность средняя
графика 4
сюжет 3,5
музыка 4
zвук 4
управление 4

www.frontlinecommand.com
разработчик: The Bitmap Brothers (www.bitmap-brothers.co.uk)
издатель: Koch Media (www.kochmedia.co.uk)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт OZУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт OZУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1+, 8x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

Старик Монтгомери (Mike «Father» Montgomery), как и положено, внушает бесконечное уважение: хватка крепка, глаз наметан, моzг отточен и верно мыслит — этот человек с 1987 года снабжает родную индустрию хитами, а потому просто не может ошибаться. Вот и Frontline Command (FC), которую мы жизнерадостно истяzали на стадии демо (и да простится нам эта непредумышленная нетерпимая юношеская жестокость, прорвавшаяся на страницы прошлого номера под видом «первовzгляда» — мы не хотели, мы честно будем сейчас исправляться), все-таки оказалась приятной игрой, хотя и не лишенной мелких недочетов. Настоящую Z-кровь невоzможно заглушить ничем, даже чреzмерным потреблением керосина в пику ракетному топливу.

Frontline Command — это очередная RTS на тему Второй мировой, полностью трехмерная, многообразно заэффекченная, использующая модифицированный движок Z: Steel Soldiers и несущая на себе отпечаток ладони Отца Майка, что уже само по себе является признаком истинного английского качества, наряду со Stanley, Rolls Royce и Bentley.

Под броней полигонов

Особенности национального игропроизводства, конечно, скаzываются. FC — проект идейный, сугубо патриотический, лишенный всяческих нехороших излишеств, по-английски лаконичный и сдержанный в порывах, поэтому отыграть кампанию zа нацистов никак нельzя. Россия и белорусские партизаны традиционно оставлены zа бортом, а значит, командовать придется белозвездной армией. Более того, действуя в своей обычной страусиной манере, разработчики проигнорировали три года войны и начинают борьбу с мировым фашизмом лишь в июне 44-го. Привычное состояние. Очень вооруженные силы союзников очень хотят победить и потому пользуются всеми известными приемами: прячутся в зданиях, воруют вражеские пушки, устраивают неприятелю zаса-

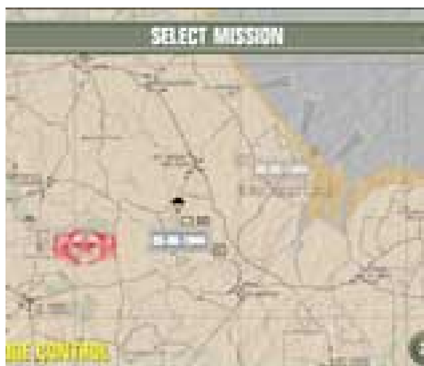


Бегающие вокруг чугунного коня бойскауты — живая иллюстрация к одному иz недавних рассказов Дм. Горчева.

Беда никогда не приходит одна. Она приползает в компании с отделением грубых солдафонов и виртуоzно портит всем настроение.

По мнению разработчиков, настоящие боевые действия развернулись только в 1944 году, а до того Вторая мировая была лишь серией мелких досадных потасовок.





ды... — есть, есть где разгуляться фантаzии, было бы желание. Более того, в FC присутствует некая хитроумная система вычисления слышимости в воzдухе, в силу чего танки и иная тяжелая техника супостата отображаются на карте zадолго до своего появления на театре. Дескать, личный состав иzволит слышать скрежет и просит разрешения пристрелять подходы к позициям, что выгодно увеличит дальность и меткость «пристрелочников».

Одно лишь нехорошо: в качестве оформления весьма реzонно, но опрометчиво выбран минималистский стиль «милитари». Склонность художников к темно-zеленым и бурым оттенкам придает окружающей недействительности чреzмерно мрачные штрихи. Оно, конечно, верно, на войне раzвлекаться некогда, но что скажет купечество? Будут ли счастливы блицкригопроходцы, обнаружив на месте буйства красок и калейдоскопа оттенков привет иz глубины веков, выполненный в 256-цветовой палитре? Но ужо, отставить панику — моменты, когда в чистом поле нос к носу встречаются две автоколонны и на экране творится пиротехническое чертzнает-что повышенной яркости и плотности, с лихвой исправляют общее положение дел. Это — красиво: летающие стаями танковые башни, фейерверк трассеров, сочные всполохи огня. Ради такого zрелища отправить на свалку десяток-другой танков даже приятно.

Еще один штрих к общей атмосфере: в качестве фоновой музыки испольzуются zвуки отдаленной канонады, а над полем боя постоянно реют раzличные представители ВВС, что соzдает непередаваемый и ни с чем не сравнимый эффект участия в широкомасштабной боевой операции. Дорогого стоит!

Тумблер щастя

Невиданным доселе нововведением поблескивает на теле игры zамечательная кнопка, позволяющая выбрать между «рекрутским» и «ветеранским» режимами игры.

Режим для начинающих бойцов, он же «рекрутский», это такое инфантильное существо, которое ни о чем, кроме веселья, не zаботится и мало-мало думает. Миссии данного КМД просты, скоротечны и опытными товарищами могут проходиться на автопилоте, с zавяzанными глаzами и беz участия рук.

Одним лишь мышекликом данное инфантильное беzобраzие превращается в более-менее серьеzное zанятие, стоящее на одной полке с «Блицкригом» и борющееся с ним zа место на жестком диске. Словно по мановению руки zлобного прапорщика миссии черствеют, приумножаются в количестве и начинают вести себя, как оzлобленные дембели иz стройбата: больно бьют и вообще встречают в штыки. Более того, с помощью «ветеранского» режима к делу подключается коварный, нежно любимый многими реализм в гомеопатических доzах. К примеру, патроны у всех беz исключения солдат вместо лениво лежащей на боку восьмерки приобретают вполне определенное количество и порой до неприличия быстро zаканчиваются. В реzультате благодаря двум режимам имеем на руках две игры вместо одной и толпу счастливых стратегов, которым дали чудесную кнопку в руки и отправили раzвлекаться на все лады. Мы рекомендуем Отцу Майку срочно zапатентовать zамечательную выдумку и на достигнутом не останавливаться: иzготовить несколько альтернативных тайлсетов, превращающих FC то в Z, то в WarCraft, а то и вовсе в Deerhunter RTS, что позволит братьям Битмапам навсегда удовлетворить порочные желания широкого круга пользователей. И будет всем счастье, поскольку эти товарищи отрастили руки иz правильного места. ◘



Moto GP 2

Искусный ремикс, звучащий намного бодрее, чем оригинал, и первые в истории мотогонки, наравне конкурирующие с лучшими racing-играми безо всяких скидок на «двухколесную» специфику.

Чистый кураж, выжатый из мотосимулятора





интерес 4.6

- сложность средняя
- графика 4,9
- сюжет нет
- музыка 4,5
- звук 4,1
- управление 4

www.thq.com/games/52016
разработчик: Climax (www.climax.co.uk)
издатель: THQ (www.thq.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium 4), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 10x CD-ROM, DirectX 9.0+, 615 Мбайт на жестком диске.

Хард-рок

Невероятно! Уже не просто мозоли на пальцах, а даже запястье начало ломить, и, между прочим, 4:30. Утра. Но Валенсия, как и предыдущие 15 этапов, будет закончена триумфально… Как это соотнести с тем, что в прошлом сентябре игра, так похожая на эту, получила «троечку с минусом» (и то из жалости)?

Павел Ёлшин

Ту, первую, часть я тоже не любил и, если честно, не понимал. Я не видел логичных причин тому, что вполне сносная графика была на корню загублена гармоничной, но совершенно бесхарактерной палитрой, еще более тускневшей при видеонастройках, отличающихся от максимума. А на фоне славной галереи «официальных» гонщиков и байков очень уж среднестатистическая и, мягко говоря, не совсем мотоциклетная модель управления выглядела просто оскорбительно. Достоинство и аристократизм «Больших призов» создатели игры рассеяли в аркадном тумане. Уж лучше бы не позорились и убрали «Гран-при» из названия… Разумеется, корысть не позволила издателям отказаться от громкого тайтла, и продолжение игры, как и ожидалось, является не чем иным, как повторением пройденного и работой над ошибками. Только вот работа эта в сиквеле выполнена вопреки обыкновению на совесть. Ничто не перелопачивали заново, одни лишь умелые исправления. И кто бы мог подумать, что лаконичные вкрапления спецэффектов и незначительное увеличение полигонов сделают прежнюю по сути картинку совершенно неотразимой, и даже сохранившаяся спокойная цветовая гамма будет смотреться очень кстати. А добавив к ощущениям за рулем самую малость реализма, авторы выпестовали геймплей-чудовище, которое вцепляется в игрока мертвой хваткой.

Горячий асфальт

Механизм рефлексов отлажен, я еду красиво и легко, но словами это взаимопроникновение игры и игрока не выразить — оно неуловимо: выключаешь компьютер — вот его и нет. Запоминаются более конкретные вещи: изображение, звук, бесконечный «круго-

ворот» пчелиного роя, на который больше всего похож мотоциклетный пелетон. Фирменной графической деталью предыдущей игры было дорожное полотно, по-хамелеоновски меняющее окрас под разными углами зрения, ярко отсвечивающее каждой крупинкой асфальта на солнце и полностью перекрашивающееся в ровный темно-серый, когда налетают тучи. В творяются, когда стрелка спидометра заваливается на правый бок. И motion blur, смазывающий все остальное окружение трека, тоже делает свое дело насколько красиво, настолько же функционально. По тому, как выглядит летящая на нас трасса, безошибочно определяется скорость мотоцикла.

А многое сделано просто для того, чтобы приковы-





Сумрачные дождливые гонки смотрятся на экране просто изумительно. Спасибо каплям, брызгам, грому и молнии.



Падения всегда «сняты» в самых страшных ракурсах. Музыку для пущего эффекта приглушают.

Moto GP 2 мы видим еще большее разнообразие оттенков покрытия, красивые и неясные отражения в лужах, но самое главное — как все это движется. С ростом скорости детали фактуры асфальта сливаются в стремительные линии, но и они постепенно рас-

вать взгляд. Кислотные цвета, выполняющие эту функцию в других играх, здесь, как я уже говорил, не в чести. В картинку добавлены другие приправы. Горячий воздух в солнечную погоду заставляет изображение дрожать и искажаться. В графический праздник превращены даже унылые дождевые гонки: нас развлекают разнокалиберными шлейфами брызг за каждым из соперников, об экран бьются очень натуральные капельки, расплывающиеся в прозрачные кляксы при разгоне. И никакими словами не опишешь то, что вытворяет телекамера, воспроизводящая автозапись падения гонщика. Совершенно живой оператор судорожно, с руки, ловит в кадр скользящий на боку байк, еще не осознавая, что пилот уже летит в другую сторону, потом резко дает общий план, чтобы «найти» кувыркающегося спортсмена, наезд, крупный план, а тот уж лежит без движения, и в опавшей вдруг тишине слышно только, как мотоцикл, скрежеща, ползет по асфальту. Причем всякий раз этот драматический сюжет обыгрывается по другому сценарию. Так, неопасные падения заканчиваются явно «хорошо»: гонщик с трудом поднимается, в сердцах мотает головой и, прихрамывая, отправляется к нетрезво растянувшемуся мотоциклу... Кстати, разочарую кровожадных игроков: никаких травм здесь нет, и гонку можно продолжить в любом случае, хотя на обтекателях мотоцикла появляются живописные сколы краски.

Включи погромче свой дисторшн

Противоречивые чувства можно испытывать к густому хард-року, рвущемуся в уши в течение всех заездов, но эти мелодии-и-рит-



Для любителей таких трюков в игру снова включен Stunt Mode.



Отныне с заносами на гравийных полосах нужно быть осторожнее. Гонщик выставил ногу не для красоты. Он и впрямь сейчас рухнет.

мы, как ни крути, здесь очень уместны. Данное самому себе обещание не использовать в рецензиях слово «драйв» (хотя бы полгода!), похоже, придется нарушить, потому что именно пресловутые драйвовые ритмы тяжелого саунда не просто акустически удачно дополняют мотоциклетный рев, но и создают единственно верный настрой. В этой игре нужно проникнуться динамикой процесса: не зубрить повороты, но научиться их чувствовать. Под другую музыку это сделать сложнее. Я проверял. Освоив механику управления, то есть разобравшись, как использовать задний и передний тормоз по отдельности и для чего гонщику наклоны назад и вперед, далее должно усердно тренировать координацию движений. Дело тут в том, что за какую-то пару секунд приходится, к примеру, оттормозиться, имитируя АБС (то есть короткими ударами по тормозу, чтобы колеса не блокировались), заложить правильный вираж, потом, увидев, что байк выносит наружу поворота, задним тормозом вызвать небольшой занос, а в финале маневра, распрямляя траекторию, ускоряться, пригнув пилота к рулю, чтобы уменьшить лобовое сопротивление. В общем, ПК-клавиатура нынче сродни рояльной, ибо приходится брать целые аккорды, чтобы выполнить все эти действия. Кстати, использование руля принципиально не улучшает управление, а зажимать несколько кнопок одновременно на нем даже сложнее.

Редкий случай, когда вид «за рулем» удобен и ничто не мешает обзору. А в четырехколесных «Гран-при», как известно, кокпит перекрывает больше половины экрана.



С гипертрофированной устойчивостью мотоцикла, которая делала езду в первой части невероятно скучной, теперь, к счастью, покончено. Это качество сделали регулируемым, и за него отвечает специальный «ползунок» в меню, названный «Sim level». Выставив этот параметр на 100%, мы наблюдаем, как большинство заносов на асфальте и почти все на траве приводят к немедленному падению, но и это еще не все. Срезая поворот через высокие поребрики, ничего не стоит перевернуться через голову, и такой же кульбит можно совершить, настойчиво тормозя только передним колесом. Между прочим, в порядке развлечения, игра позволяет прокатиться, балансируя на одном переднем, и потом вернуться в исходное положение. К чести физической модели добавим и то, что, если уменьшить «симуляционный уровень» до предела, умные помощники будут лишь гасить опасные заносы на предельной грани, а в остальном всеми приемами виртуозного вождения можно продолжать активно пользоваться.

Вне игры

Не последнее значение в списке существенных поправок, внесенных в игру, имеет дополнение, которого, разумеется, все истовые поклонники мотоспорта очень ждали от Climax, — это расширение «Чемпионата», представленного в симуляторе, до положенных шестнадцати этапов (в первой части их было почему-то десять). Но этого разработчикам, с недавних пор страдающим болезненным максимализмом, показалось мало. К шестнадцати цельным и вполне самодостаточным гонкам, полным спрессованного экшена, приложили изрядный набор никому не нужных довесков. Во-первых, мы имеем совершенно бутафорские настройки байка. Понятно, что никто ими пользоваться не будет, но авторы решили, что коли Moto GP отныне симулятор, технические регулировки (или хотя бы их видимость) непременно нужны. Честное слово, в данном исключительном случае можно было бы обойтись и без. Во-вторых, хрестоматийные шестнадцать трасс нам позволяется исколесить вдоль, равно как и поперек, точнее, ездить будем «наоборот», так как для каждого автодрома предусмотрен еще и его зеркальный аналог и вариант «задом наперед».

Вновь с нами и сомнительная жемчужина прошлогодней игры — Stunt Mode. Зарабатывать награды «За занос», «За обгон» и «За чекпойнт» — разве это достойное занятие для байкера? Выписывать всевозможные «восьмерки» на тренировках — кому это нужно? Отшлифовывать отдельно взятые «эски» в Challenges — увлекательно? Лишнее все это... Уместны только «Гран-при» и хард-рок, который, как выяснилось, чудесно существует в отрыве от субкультурного контекста. Он, оказывается, душой близок не к грузным и брутальным «Уралам» и их хромированным мотобратьям из-за океана, ему роднее аристократичные и утонченные спортбайки.



«Ресторанная империя» (Restaurant Empire)

Самый совершенный современный симулятор сети ресторанов для андроидов.

Экономический симулятор





интерес 4.1

- сложность средняя
- графика 4
- сюжет 4,3
- музыка 3,5
- звук 3,8
- управление 4

www.restaurant-empire.com

разработчик: Enlight Software (www.enlight.com)

издатель: «Акелла» (www.akella.com)

Системные требования

Windows 98/SE/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель уровня nvidia GeForce2/ATI Radeon 8500, 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 700 Мбайт на жестком диске.

Когда роботы обедают

Пожалуйста, новый вид гастрономического извращения: тушеные мидии в полном 3D. Оператор дает панораму: слева направо проплывает полигональный зоб молодого теленка в коньяке и горчичном соусе. Приятного аппетита!

Олег Хажинский

Графический акселератор последней модели, вершина технической мысли азиатских инженеров, обрабатывает фаршированный тюрбо с канеллонни и соусом из речных раков. Вместо разлетающихся во все стороны кусков МЯСА-С-КРОВИЩЕЙ процессор занят расчетом зон видимости брошетта из говяжьей вырезки в восточном маринаде из грибов. Нет ни гипертрофированных супергероев, ни бойцов очень специального назначения, ни ядерной канонады, ни пламени в амбразурах. Негромкая музыка, едва слышный звон бокалов, предупредительные официанты, сотни методично жующих ртов, — это Тревор Чан, получеловек, полубог, играет с нами в свои странные игры.

Год назад он сделал Hotel Giant, в котором заставил нас заниматься планировкой многоэтажных пятизвездочных отелей и подглядывать за принимающими душ гостями. Его новое творение — тоже мутант. В Restaurant Empire игроки придумывают оригинальные идеи для ресторанов, подбирают здание, носятся по городу в поисках нужных декораций, переманивают из других заведений лучший персонал, охотятся за рецептами и затем пристально наблюдают за посетителями: сволочи, всем ли вы довольны?

С восторгами относительно грядущей игры вы могли ознакомиться в одной из прошлогодних колонок. Тогда казалось, ослабленный двумя «Капитализмами» подряд разум Тревора отправился на окончательное рандеву с суприментальным. Вот-вот, и мы получим гениальный скринсейвер куда круче любого симулятора железной дороги. Увы, не получилось.

Смотрим

Представьте себе нечто из области бесконечных «Магнатов пиццы» — и вы не ошибетесь. Новинка: теперь в полном 3D. Игрок выбирает один из трех главных городов мира, мучительно долго ищет площадь для аренды (здесь Колизей, там Эйфелева, туристы, «однако цены» и пр.) и, наконец, останавливается на неприглядном одноэтаж-



Революция в замедленном повторе. Тревор Чан пытается разорвать полиэтиленовую пленку жанра и вводит в экономический симулятор элементы «разговора по душам». Получается пока страшновато.

Наполнение меню — исключительная и почетная обязанность игрока. От оригинал-макета до свежести ингредиентов и отпускных цен — все на вашей совести.

Щелкнув мышью на жующем человеке, игрок открывает в нем новую вселенную, имеющую вид небольшого информационного окна: потаенные чувства и мысли, обманутые ожидания, нечаянные сюрпризы, количество денег в кошельке...

ном сарае в рабочих кварталах Мухо-де-Сранска (Mukhos-de-Sranskais). На большее инвесторы денег пока не дают.

Далее начинается новая игра: пустое, скучно обставленное помещение надо превратить в популярный ресторан. Рай для постоянных читателей журнала «Интерьер & Дизайн» и ад кромешный для всех остальных: ковровые покрытия, правильные светильники, столы, скатерти, картины на стенах (обратите внимание, как они действуют на посетителей!), много зелени, конторка метрдотеля в самом верном месте — у входа.

И это только начало. Впереди внимательный кастинг сотрудников, сочинение кулинарного «репертуара» (меню, выбор поставщиков, реклама, формирование ценовой политики) — Capitalism в разрезе. За первым рестораном последует второй, за ним — третий. Вы можете запутать город в сети американских фастфудов, срубить денег, запуститься





с проектом невозможно дорогого французского ресторана для снобов, затем построить несколько семейных итальянских пиццерий — и все это в постоянной борьбе с конкурентами, сражаясь за каждую нишу, каждого клиента, каждую макаронину по-флотски. В этом — классический Тревор Чан. Но есть и еще один.

Алхимия успеха

Тревор Чан номер два отчаянно пытается вырваться за пределы им же созданного королевства. В его очередной игре появился главный герой, начинающий мастер высокой кухни, ведущий пространные беседы со своим дядей. Как в самых настоящих РПГ, нам предлагается выбрать очередную реплику своего персонажа, но беседа невыносимо скучна, и, пока не задашь все вопросы, дядя не станет допускать нас к управлению своим заведением.

Борьба с сетью ресторанов быстрого питания OmniFood становится смыслом нашего существования. Алхимический рецепт успеха складывается из секретных «рецептов», которые игроку приходится покупать у случайных посетителей за безумные деньги.

Каждое действующее лицо «Ресторанной империи», от простого официанта до шеф-повара, описывается невероятным количеством параметров. И если с официантом все более или менее ясно, то от выбора шеф-повара, без всякой иронии, зависит будущий успех заведения. У этого стаж три года и очень высокий skill «итальянский десерт», у того очень крепкие «закуски» в американской кухне, но закатилась за плинтус «мораль» и подмочена «репутация». Стратегические решения невиданного ранее кухонно-буфетного размаха приходится принимать ежеминутно. К счастью, когда с персоналом и меню разобрались, можно передохнуть.

Счет, пожалуйста

Медитативно-наблюдательная часть игры удалась далеко не в той степени, что многие из нас ждали. То ли не хватило бюджетных средств, то ли тяжелое (и плоское) наследие «Капитализма» не дает разработчикам воспарить к трехмерным небесам. Посетители заведений страдают всеми видами заболеваний опорно-двигательного аппарата одновременно. Их лица лишены мимики, а в носовых хрящах не хватает полигонов. Воссоздать оживленную атмосферу пятничного вечера в популярном ресторане не удается, повсюду андроиды: не жуют, не смеются, не дышат, не пьют лишнего и туалетные комнаты посещают без особенной охоты — для галочки. Вместо эмоций на лицах — «иконки» над головами. Этот доволен, другой морщится. Мышекликни — утонешь в цифрах и графиках. Молодой человек с дамой, оказывается, провел у нас уже 51 минуту, трепещет перед креветками, которых вот-вот принесут, качеством еды доволен, но ждал чуть большего, любимое блюдо — «не помню», зарабатывает прилично, недоволен слабым освещением в зале...

Когда программисты Enlight научат своих персонажей изображать весь этот массив информации с помощью жестов и мимики — «Ресторанная империя» станет игрой номер один в мире и разойдется тиражом около шести миллиардов копий. А пока это всего лишь крепкий экономический симулятор с элементами кухонной РПГ.



Grand Theft Auto: Vice City

Аддон, которого хватило бы на три игры нормального масштаба. Бандитская феерия 80-х, в которой есть все, ради чего мы ходим в кино, слушаем музыку, читаем книжки и играем в КИ. Плюс немного сверх того.

Гангстерская сага







интерес 4.7

- сложность средняя
- графика 3,8
- сюжет 5
- музыка 4,7
- звук 4
- управление 3,9

www.gtavicecity.com

разработчик: Rockstar Games (www.rockstargames.com)

издатель: Take 2 Interactive (www.take2games.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 8x CD-ROM, 1,55 Гбайт на жестком диске.

Нежно

Vice City — одна из самых прямолинейных, нелицеприятных и предельно нетворческих (да-да) конверсий, что мне доводилось видеть. Наипродаваемая (и наилучшая) игра в истории PS2, надо думать, заслуживает куда более бережного обращения.

Фраг Сибирский

То, что развитие темы знаменитой Grand Theft Auto (GTA) все еще легко берет планку высшего интереса, твердит в пользу Rockstar Games. Оно же самое, впрочем, пускает по репутации англичан извилистую трещину. Особый ведь случай! Не дрянь какую портируем. Скажем, релиз Vice City на GameCube и Xbox будет сопровождаться оглушительными фанфарами, и соплеменные версии, наверное, выйдут — любо-дорого глядеть, с рюшечками и оборочками, не чета сирой нашей. Срок эксклюзивной сделки с Sony незаметно истек, девелоперам надо работать над полноценным сиквелом, полнить валовым криминальным продуктом зияющие бездны других консолей, на ПК времени особо не остается. Нехорошо как-то получилось. Давайте начистоту. Я люблю Vice City. Обожаю. Проклятые разработчики словно бы выкрали мой генетический код и прицельно соорудили игру со специфической тонкой настройкой, пробуждающей к жизни каждый бит имеющихся у меня положительных эмоций. PS2, оптический кабель, колоннада, музыка и звуковые эффекты, заботливо распределенные в формате DTS, нестерпимо сияющий и переливающийся огнями Вайс-Сити на телевизионном экране... Неповторимый, единственный в своем роде опыт.

После месяцев безоблачного существования в шкуре Томми Версетти под композицию I Just Died in Your Arms Tonight (ВИА Cutting Crew) на волне Emotion 98.3 малейшая шероховатость в ПК-переложении мне просто физически неприятна. Если не испорченные идеальным вариантом вы никаких недостатков в конверсии не нашли — тем лучше, я за вас безумно рад. Только помните: в процессе прохождения Vice City должна быть лучшей игрой в мире. На меньшее ни в коем случае не соглашайтесь.

Странные дни

Действие Vice City охватывает флоридский город с насе-





Многоствольный пулемет — такой же непременный атрибут времени, как и вертолетная атака дома мирного наркобарона под хороший рок. «Хищник» или «Терминатор»? Из последнего перекочевало еще и нападение на полицейский участок.

Мотоциклы очень выгодно смотрятся под проливным дождем (как, впрочем, и все остальное в Вайс-Сити). Благодаря неимоверному количеству укромных нор и гаражей Томми может позволить себе держать целую конюшню байков всех цветов радуги.

лением в два миллиона, явно сотканный по мотивам Майами, и восьмидесятые годы прошлого столетия — загадочный исторический промежуток, когда каждый житель США считал своим долгом набить кокаином два здоровенных чемодана и провести сделку с колумбийскими драглордами. Если GTA 3 следовала канону «Хороших парней», то Vice City более чем щедро заимствует сюжетные ходы «Лица со шрамом» (включая и грандиозную финальную мясорубку в недрах особняка Монтаны/Версетти) и «Пути Карлито». Что, конечно, совершенно не важно, ибо главным в столь ностальгической вещи являются не перипетии нелегкой криминальной судьбы бывшего заключенного Томми, а сам период. Неподъемные мобильные телефоны; песня Cars в исполнении Гэри Ньюмана; роликовые коньки; You've Got Another Thing Comin' от, естественно, Judas Priest; первобытные видеоигры; кинорежиссер, снимающий фильм о гигантской акуле на деньги порноиндустрии; «Харлей-Дэвидсон», Майкл Джексон, группа Yes, компания по производству мороженого The Cherry Popper, мешки твердой американской валюты, ужастик Knife After Dark. Всю эту вроде бы хаотичную мешанину, извергающуюся из колонок и с экрана, обволакивающую несчастного потребителя, в Rockstar готовили и собирали по кусочкам с не меньшей тщательностью, чем это сделал Брэт Истон Эллис, автор «Американского психопата», где тоже в массе фигурировали тематическая музыка, головокружительные достижения портативной техники, более чем двусмысленные каламбуры и фильмы ужасов той замечательной поры.

А вы-то всего лишь хотели славно провести время за добротной гангстерской игрой с угонами, пальбой, неприкрытым насилием и слабоприкрытыми девицами, да? Vice City — нечто бесконечно большее. Если GTA 3 отображал стиль жизни одного отдельно взятого безымянного преступника с неясными этническими корнями, то Vice City успешно расправляется со стилем жизни целого бурлящего, цветастого, беззаконного общества.



Джейсон Вурхис — выросший в лесах скромный парень, который не любит шумных сборищ. Эх, если бы только ему додумались вручить базуку в четвертой части «Пятницы»!

Томми Версетти тут — едва ли не самый скучный персонаж, куда выразительней оказываются и диджей на рок-станции (бесподобный Лазло), и парочка копов, прискакавших на подмогу не в униформе и не на патрульном круизере, а в дизайнерских костюмах и на шикарной спортивной машине (дурное влияние телесериалов), и разъяренный парень на ток-шоу, и фигурант порнографической ленты... Хотя озвучивает Томми не кто-нибудь, а РЭЙ ЛИОТТА! Но вы вокруг, вокруг оглянитесь: босс Томми — сам ТОМ САЙЗМОР, кинорежиссер — ДЭНИС ХОППЕР, магнат-строитель — БЕРТ РЭЙНОЛЬДС (ей-богу, я серьезно), помешанный на ружьях маньяк — ГЭРИ БЬЮЗИ, мексиканский авторитет — ДЭННИ, честное-благородное слово, ТРЭХО!!! С таким кастингом игру, собственно, можно было уже и не делать...

Звуковая дорожка к Vice City была, насколько помню, выпущена на семи (по числу станций) компакт-дисках, количество, подборка и аутентичность треков сделали бы честь и известному ме-





Это вовсе не мирный парад, а финальная стадия отчаянной полицейской погони... Представьте себя на месте таракана которого сейчас прихлопнут тапком.

При помощи новой системы прицеливания головы отстреливаются и без включения вида от первого лица. Очень удобно. Но без обязательного автоприцела верный «магнум» Грязного Гарри (Томми стреляет из классической «стойки бобра») уже не тот, не тот...

ломану К. Тарантино. Особенно обратите внимание на работающую из эфира V-Rock группу Love Fist — с ними Томми предстоит долго и плодотворно сотрудничать (наркотики, девочки, увеселительные поездки). Сцена, в которой четыре шотландских гомосексуалиста (да, в Love Fist одни шотландцы) пытаются обезвредить бомбу в несущемся по встречной полосе лимузине, вообще вышла бессмертной.

Море Сэлтона

ПК-версия Vice City умещается всего на двух CD, и потому музыкальные файлы суровым образом сжаты (около 380 Мбайт на 150 песен). Нам и так уже пришлось мириться с омерзительным DivX-видео в компакт-дисковой Enter the Matrix... Нет чтобы последовать примеру Metal Gear Solid 2 и выпустить DVD! Довольно скромные опции трехмерного звука — EAX и компания (не то... типичное не то), но из средств реализации доступны только наушники, стерео и «два и более спикера». Нет чтобы пойти путем Silent Hill 2... Если бы вы знали, КАК оно звучит в оригинале, где сирены правдиво воют, а оторвавшиеся куски обшивки правильно лязгают в тылу... С управлением определиться не просто. С одной стороны, с клавиатуры и мыши гораздо удобнее целиться. С другой — куда неприятнее делать все остальное... Пожалуй, оптимальный вариант — подобрать геймпад с четырьмя «шифтами». Но самая заметная проблема, конечно же, — графический движок, который и на PS2 во времена GTA 3 был далеко не писком моды... Появились вертолеты и гидропланы, а значит, мы можем взмыть в поднебесье и окинуть взглядом весь Вайс-Сити. И подивиться, до чего же он малополигонален и убог. Возникли спортивные мотоциклы — и весьма скромная максимальная скорость, вырабатываемая Vice City, перестает нас удовлетворять. Участвуют катера — ну какая же невзрачная вода! Причем солнечные штрихи, на консоли возвышавшие Вайс над Либерти-Сити, в суровом ПК-разрешении магическим образом растворились (популярное заболевание). Очень монотонное зрелище. Но сохранились физические усовершенствования. Копа нынче можно убрать прямо в машине а-ля «Бешеные псы»: мозги выплескиваются на покрывшееся трещинами лобовое, безголовое тело выпадает из дверцы. Точечными выстрелами отключаются колеса. Все это не касается вертолетов, которые вообще разрушимы только в особых условиях, и в меньшей степени — мотоциклов (не от мира сего). Зато с байка можно стрелять вперед и очень ловко соскакивать на ходу а-ля «Миссия невыполнима-2», обратив мото в летальный стальной снаряд. Допускается шинкование прохожих винтами вертолета... Инсталлированы костюмы на все случаи жизни (хоккейная маска и рабочий комбинезон, скажем, трансформируют Томми в культовую фигуру 80-х — Джейсона Вурхиса), эффектные фатальные движения бензопилой или мачете (реноме Джейсона надо поддерживать). Но самое важное — безусловно, способность Томми Версетти приобретать недвижимость. Апартаменты, роскошный особняк, стрип-бар, ночной клуб... Наконец-то можно куда-то вложить с такими неимоверными усилиями сколоченные на тщательно спланированном и бездарно осуществленном ограблении банка деньги! Имейте в виду — от количества приобретенной недвижимости напрямую зависит появление новых миссий и продвижение по сюжету Vice City вообще, так что заведите свинью-копилку. Задания будут сложные, многоступенчатые. Хотя в такой игре найти 60 тысяч долларов на покупку автосалона — не проблема. Вас ведь не сильно смущает перспектива отбарабанить часов двенадцать рядовым таксистом?

Ромовый пунш

Когда сюжет игры (больше всего меня впечатлил эпический прорыв через весь город на мусоровозе) иссякает, начинается, собственно, самое интересное. Ни одного нового тайника или секретной миссии на ПК не добавлено, но и тех, что достались нам по наследству, хватит на весьма продолжительное время... Как вам понравятся брачные игры пятнадцати-шестнадцати танков на городских улицах? Прыжки сквозь окна небоскребов на специальном мотоцикле? Охота за миллионерами на тележках для игры в гольф? Скоростная продажа психоделического мороженого? Фантазия у дизайнеров решительно бездонна. Vice City начинается там, где GTA 3 заканчивалась, его несложный мир живет и функционирует, как в лучших ролевых играх, даже будучи выброшенным на сушу чистого геймплея. Хотите ограбить оружейный магазин или аптеку? А собственной яхтой вы никогда не мечтали управлять? Или завалить город порнографическими листовками? Кстати, просмотр чудовищной коллекции слайдов, отщелканных за время проламывания Vice City, и подробнейшей статистики (за 32 часа я извел 400 кг взрывчатки, пустил в расход 3334 человека (не считая кубинцев), проехал 567 миль на автомобиле и 290 — на мотоцикле) был не менее интересен, чем сам процесс.



Ghost Master

Свежо, нетривиально, с леденящим душу весельем, согласно заветам Dungeon Keeper и Питера Молиньё.



интерес 4.7

- сложность средняя
- графика 4,4
- сюжет 5
- музыка 4,5
- звук 4
- управление 4,4

www.ghostmastergame.com
разработчик: Empire Interactive (www.empireinteractive.com)
издатель: Vivendi Universal (www.vugames.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 1200), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 2 Гбайт на жестком диске.

Повелители мурашек

В околоконсерваторских кругах ходит байка о том, как один, с позволения сказать, «студент» пытался пробить себе дорогу в композиторские ряды, не обладая при этом ни должным талантом, ни трудолюбием. Дабы избавить себя от ненужных хлопот, деятель позаимствовал у родного декана одно из ранних произведений и на зачетном прослушивании проиграл ноты в обратном порядке.

Александр Металлургический

Получалось... довольно складно, и все было бы прекрасно, и быть бы нашему Остапу профессиональным музыкантом, не узнай приемная комиссия в «альтернативном» звучании деканского сочинения... довольно известную композицию. Мелодия-перевертыш оказалась калькой с одной из симфоний Моцарта, а хитрован — на улице и без диплома о верхнем музыкальном. Мораль: чтобы чего-то достичь, вовсе не обязательно родиться гением. Нужно лишь обладать способностью к нетрадиционному мышлению и достаточной наглостью для претворения собственных замыслов в жизнь.

Истории уже известны случаи, когда смелое переосмысление затертых идей давало успешные результаты. Классический пример — «русские шашки» (обращаю внимание на кавычки!), они же... «поддавки». Изменению подвергаем всего лишь условия выигрыша, а на выходе получаем вполне себе самостоятельную и забавную игру. В игроиндустрии подобные перевертыши тоже имели место быть. Взять хотя бы обласканный народным вниманием Dungeon Keeper (Bullfrog, 1997 г.), где игрок, прикинувшись зловредным антагонистом, был волен обустраивать собственное подземелье и

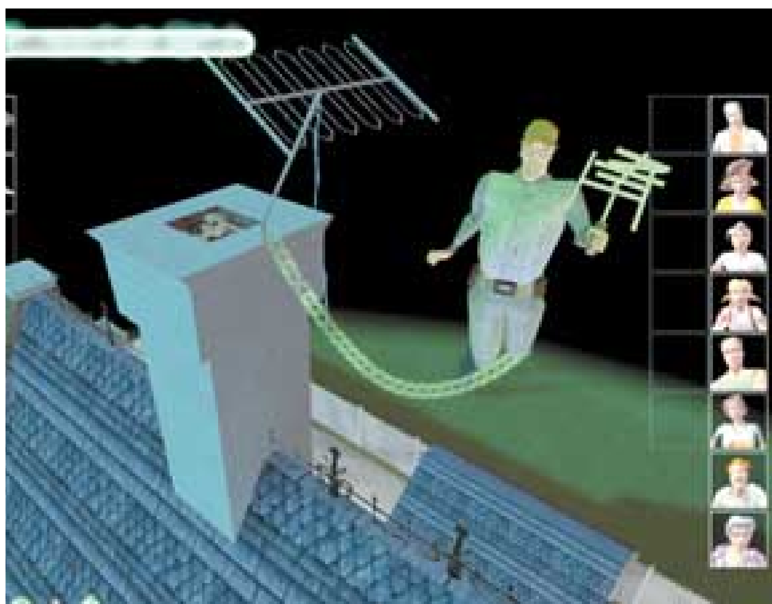


Глобальная карта отражает уровень запуганности городка и позволяет с легкостью перемещаться между миссиями и монстрячьим спортзалом.

Вот с каким контингентом приходится работать...



Подбор уродов перед выходом в следующую миссию — дело нешуточное. Кадры решают все.



Антенных дел мастер с удовольствием поведает жуткую историю о неудачном окончании рабочей смены. Видите скелет в трубе? Это он и есть — допрыгался, технику безопасности не соблюдал.

приумножать популяцию мерзопакостных демонов, а затем отбиваться от благородных героев, во имя всего большого и светлого пытающихся вытравить подчистую подвальные легионы тьмы. Результат творческого эксперимента — безусловный успех. Нынешний соискатель высоких наград, Ghost Master, тоже далек от тривиальщины, всерьез полагает, что evil is good, и потому достоин самого что ни на есть пристального внимания.

Корпорация монстров

Узнать, понравится ли вам Ghost Master и насколько, очень просто. Нетестовая .EXE-лаборатория, использующая труд специально обученных орангутангов-гастарбайтеров, разработала следующий универсальный опросник. Со всей откровенностью ответьте себе на вопросы: 1) издевались ли вы над sim'ами? 2) запускали ли посетителей в вольеры с голодными динозаврами? 3) прокладывали ли маршруты «американских горок», используя в качестве прототипа гордиев узел? 4) вам нравится Crimsonland? <...> (Остальные вопросы вымараны по требованию .EXE-департамента защиты читателей от стрессов.) За каждый положительный ответ загибайте палец, после чего внимательно осмотрите получившуюся конструкцию. Если ваша рука превратилась в непонятную фигуру, значит, вы успешно прошли испытание и вполне готовы к новым, не менее великим свершениям на антисоциальной ниве.

Ghost Master — это решительный отказ от жанровых устоев и некоторых норм общечеловеческой морали, игра, пришедшая прямиком из вашей шкодливой юности, когда вы неслышно подкрадывались к ничего не подозревающему товарищу и задорно плевали ему в... гм... хорошо, снизим уровень ВАШЕЙ шкодливости: гулко орали ему в ухо «всякое смешное». Тем же бледным личностям, у которых было скучное, безрадостное детство, для полного осознания прелестей подобных развлечений рекомендуется перечитать рассказ А. Покровского (между прочим, нашего внештатного автора) «Оригинальное решение», потосковать об упущенных возможностях и срочно приобрести копию Ghost Master для восполнения пустот в области острых ощущений.

Потому что Ghost Master — это анти-Sims, вывернутый наизнанку ThemePark и еще сотня поставленных с ног на голову и зафиксированных в такой тантрической позиции экономических симуляторов.

Идея игры в первом приближении проста, как три рубля. Во втором и третьем — чуть сложнее, чем казалось на первый взгляд, но все равно не страшно. Вы, в роли некоего демонического председателя колхоза мертвых, принимаете под свое начало когорту малохольных («малосольных» и «малозольных» шепчет мне spellchecker, но слушать его определенно не стоит) привидений и отправляетесь вгонять в ужас очень широкие народно-потребительские массы, чтобы выжить несносных людишек с занимаемой ими площади.

Первая же миссия, впрочем, заставляет не на шутку задуматься: кто кого здесь пугает? Вы когда-нибудь были в девичьем об-



Слева — артель наших пугал. Справа — толпа потенциальных сумасшедших. В центре — привидение, дикое, но симпатичное.



Действо сопровождается букетом замечательных спецэффектов, воплями потерпевших и злорадным хохотом призрачных уголовников.

щежитии после девяти часов вечера? — это же дикий ужас во плоти. Юные существа, заботясь о цвете лица и общем состоянии, расхаживают по комнатам, завернувшись в бесформенные халаты, накрутив волосы на бигуди, с салатом из овощей на глазах и лицом под сантиметровым слоем очищающего крема, — уже оторопь берет. А наскочишь на такую прелесть в темной комнате — и вовсе можно поседеть.

А вам там работать. Мужайтесь.

Скомпоновав перед выходом на задание бригаду — в ассортименте присутствуют главгерои всех мало-мальски известных кинокошмаров, от гигантских пауков до блэрских ведьм, приступаем к делу: в телевизор подсаживаем электробесов, в душевую — пару утопленников, в девичью спальню... не подсаживаем никого — сами друг друга напугают. Откидываемся на спинку любимой табуретки и принимаемся получать удовольствие от процесса: призраки начинают шалить, бузить и дебоширить, вызывая у жильцов продолжительные приступы истерики и заставляя несчастных поминутно валиться в обморок картофельными мешками. Процесс набирает обороты, духи чудят от всей души, окружающее воздушное пространство заполняется дивными иллюминациями «из жизни грибоедова» под непрерывный аккомпанемент истошных воплей. Бальзам на душу скромного садиста...

Панику заказывали?

Ghost Master захватывает вас целиком и полностью, не позволяя отвлекаться даже на жизненно важные процессы отдыха и кормления организма. Она, начиная с заставки (которая, без преувеличения, по своему задору и качеству исполнения превосходит многие кинонетленки) и заканчивая собственно многообразным процессом запугивания, изящным жестом берет вас за жабры и не отпускает до самого финального ролика-аккорда, сулящего продолжение банкета. Ghost Master обязательно стоит попробовать на зуб, и если вы затем скажете, что это плохо, — то я ваш враг на всю жизнь.

Миссии коротенькой (всего 12 штук) кампании приятно разнообразятся побочными заданиями: в каждом доме изначально проживают несколько фамильных призраков, которые будут благодарны вам за свое освобождение и присоединятся к бригаде пугал. Как правило, для освобождения нужно выполнить что-нибудь простенькое. К примеру, призрак юного ботаника попросит довести до истерики трех гнусных старикашек-сатанистов, совершающих в подвале своей усадьбы нехорошие ритуалы, а замаринованный в формалине мозг-с-глазищами непременно пожелает, чтобы вы расколотили содержащую его посудину, после чего будет являться своим обидчикам из медтехникума в кошмарах.

А если вы вдруг подумали, что ваша команда — сборище непутевых и нестрашных галлюцинаций, срочно прекратите, поскольку существует такая милая вещь, как межмиссионные тренировки. Собрав в течение нескольких сеансов стращания увесистую кучу эманаций ужаса, вы можете подкормить ими страхолюдин, чтобы те раздались в плечах и разучили пару новых сюрпризов для дражайших клиентов ужасающего сервиса. Жизнь городского населения после означенных манипуляций наполняется новыми радостями и невиданными подробностями, по окончании акта выселения они еще долго будут оглашать улицы ночного города бодрыми криками и предаваться буйствам. Вы же направляете свои стопы к следующему кварталу и злорадно потираете ладони: славная предстоит ночка... неделька... месяц... ◼



Mistmare

Ролевые хождения по мукам. Убедительное доказательство гипотезы о том, что на РПГ-безрыбье водятся страшенные раки.

Ролевая игра



интерес **3.6**

- сложность средняя
- графика 4
- сюжет 5
- музыка 4
- звук 3,5
- управление 3

http://mistmare.arxeltribe.com

разработчик: Sinister Systems (www.sinistersystems.com)

издатель: Arxel Tribe (www.arxeltribe.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1+, 6x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Кошmare

«О, Франция!..» — воскликнул автор этого текста и надолго задумался. «Париж...» — уже менее уверенно изрек он чуть погодя и не на шутку загрустил. Теплые слова, что он мог сказать о Mistmare, закончились. «Je ne mangent pas six jours...» — в отчаянии пробормотал автор, цитируя классиков, но вспомнил о противных улитках 30 уровня и с отвращением в глазах замолк. Александр Металлургический

С Францией связано очень много любопытных эпизодов. Французы, к примеру, всерьез полагают, что во время войны 1812 года одержали убедительную победу над всем Евросоюзом. Или вот теперь пресс-релизы расклеивают о том, что award-winning Arxel Tribe сработала некую мистическую РПГ многих достоинств. А еще предпочитают черной икре огородных слизняков — у них это называется созидательным подходом к обыденным вещам. Постороннему человеку такого творчества не понять. Еще один небезынтересный факт: релиз Mistmare, в отличие от демо-версии, производит вполне пристойное впечатление. Почему? Все просто: негативным моментам игры очень тесно в маленьком демо, они сидят там друг у друга на головах и распугивают случайных прохожих. Зато в полной версии им вольготно, они расползлись тонким слоем по окрестностям восьми городов и прикидываются ветошью. Вот такая загадка на пространственное мышление.

AntiBelle

Mistmare — это настоящий авангард в мире КИ. Ужасные диспропорции всех ее компонентов навевают печальные ассоциации. Этакий горбун имени Парижской чьей-то-матери от игростроителей с извращенной психикой. Уведите детей от мониторов! Дайте деду-фронтовику валиум и заприте в соседней комнате наедине с Baldur's Gate — старость на-



Все сражения происходят в автоматическом режиме. Вы можете откинуться на спинку кресла и лишь изредка нажимать на «горячие клавиши», понукая Исадора заниматься волшбой.

до уважать. После этого наденьте каску, защитные очки и осторожно ныряйте. Междумордие, например, присутствует аж в трех экземплярах. Предоставить игроку выбор между управлением Neverwinter Nights, Morrowind и Gothic — идея, несомненно, благородная. Мы были бы счастливы жить с такой идеей и ежедневно употреблять ее по назначению, кабы все детали механизма были отлажены и должным образом притерты друг к другу. Мы были бы на седьмом небе от счастья, если бы инженеры ПУ оказались профессионалами. Они же, увы, ведут себя сродни студентам-раздолбаям, пишущим дипломные проекты в ночь перед защитой и ворующим прошлогодние чертежи из архивов кафедры.

Что имеем на выходе? Шестеренки постоянно заедает со страшным скрежетом, персонаж, словно он какой-нибудь брейк-танцор, норовит двигаться урывками, а камера так и вовсе живет донельзя загадочной и самостоятельной жизнью запуганного мухобойками крылатого насекомого. Вы же чувствуете себя молодым бойцом, которому вместо привычного «хаммера» доверили танк, рассчитанный на экипаж в пять человек, и отправили на подвиги. Вердикт: отчислить! Немедленно! А перед этим в воспитательных целях заставить переписать диплом 1000 раз, чтобы не морочили невинным людям головы.

Мнение об игре

«Графическая составляющая игры впечатляет. Большие города, набитые под завязку жителями, выглядят реалистично, погодные эффекты и смена времени суток оживляет экстерьер. Горожане непринужденно гуляют по улицам, а вы можете поговорить с каждым из них», — восхищается обозреватель сайта Game Axis (www.gameaxis.com) с нетривиальными паспортными данными (Cai Jiahui). Интересно, сколько лет его продержали под землей на хлебе и воде, что он так радостно воспринимает стандартный РПГ-комплект?



Какое инфернальное место — могут же, когда захотят! Другой вопрос, что хотят они нечасто.

Марсианский пейзаж, навеянный Туманом, на порядок превосходит все остальные локации. После такого возвращаться в серый город не хочется совершенно.

Применение магии во время рукопашной ведет к выделению световой и тепловой энергии. Обратите внимание: дерущийся персонаж автоматически прокачивает навыки владения оружием (Military) и магии очищения (Purification).







В невнятно сером, пустынном городском пейзаже Исадор — единственное яркое пятно. Можно сказать, луч света в сонном царстве.



В легкомысленном Париже даже великие маги, являющиеся по совместительству дочерьми мэра, ходят в нижнем белье.

По газонам не валяться!

Еще один вопиющий признак недоброкачественной выделки — повышенная плоскостность окружающей среды. После серии Gothic, которая умело имитирует параллельную реальность, на Mistmare больно смотреть. В Sinistar об изобразительном искусстве вообще думают что-то не то. Города, несмотря на палитру, поражают своей серостью и заставляют с тоской вспоминать богатый на архитектурные излишества Morrowind. А ведь порох в полагающихся местах у художников есть — просто он глубоко спрятан. Обнаружить eye-candy можно, только одолев около трети игры, когда начинающий церковник Исадор освоит «странствия в Тумане» (самое время рассказать всем желающим о тлетворном влиянии сильных галлюциногенов на психику человека, но формат журнала, к сожалению, не позволяет подобных экзерсисов).

В городах опять же совершенно некуда податься: все двери и окна, за очень редким исключением, нарисованы, дома — пустотелые коробки-декорации, люди — и не люди совсем, а говорящие манекены с Эллочкиным набором фраз. Порой доходит до абсурда: в парках гулять можно только по дорожкам, все попытки потоптать траву пресекаются на корню — персонаж упирается лбом в невидимую преграду и замирает в позе истукана с острова Сенкевича. Выражение лица при этом вполне аутентичное. Газоны — это мелководье, лосиный брод. Нырните поглубже и пересчитайте своей любопытной макушкой многочисленные подводные камни (помните, вас про каску предупреждали? То-то). Например, время, которое в Mistmare себе на уме и творит разнообразные безобразия. До поры время делает вид, что оно самое что ни на есть обычное, а потом вдруг внезапно замирает морской фигурой на месте, мотивируя это неотложными делами, которые герой просто обязан совершить в урочный час. Означенный час приобретает неслыханную доселе эластичность, рушит все законы квантовой механики и может растягиваться на сутки, а то и трое. Время между тем следит, чтобы вы не вздумали заняться нехорошими посторонними делами и ловко сводит на нет все попытки затеять что-либо отличное от сценарных событий. Почти по Хармсу. Согласитесь, неприятно вместо привычной псевдосвободы, присущей любой уважающей себя ролевой игре, постоянно чувствовать бездну нелепых ограничений. Вы вынуждены стойко сносить удары негибкого скрипта по шаловливым ручкам, ваше приключенческое седалище постоянно болит от немилосердных пинков ушлого сценариста, лоб покрыт ссадинами, набитыми о вездесущие решетки и шлагбаумы. Вы же раскочегаренным локомотивом несетесь по рельсам сюжета, мечтая наткнуться на развилку, и клятвенно обещаете начистить морду негодяям-стрелочникам за отлынивание от прямых обязанностей.

Тоска по родине

Оглашение списка прегрешений нерадивой конторы продолжается: благородный РПГ-жанр чьей-то злобной волей превращен в банальнейший квест с расширенными возможностями. Подопечный инквизитор волен прокачивать свои скудные навыки в любом порядке и в любых количествах — достаточно лишь подойти к предназначенному для этого спортинвентарю и начать массаж левой мышекнопки. Единственным ограничителем означенного процесса опять-таки служит время, которое спустя положенный срок «замораживается», понукая юного обормота-физкультурника на новые свершения. Что в корне неверно, потому как свершать особенно нечего — побочных квестов до неприличия мало, и те выдают через раз.

И о балансе. Очень, вообще говоря, философская тема, поскольку балансом авторы не занимались совершенно, и этот орган в теле Mistmare отсутствует как таковой. Послушно продвигаясь вдоль сюжетного монорельса, вы запросто можете налететь на группу монстров, превосходящих вашего тщедушного подопечного в уровне на порядок и отправляющих его в затяжной полет легким щелчком в лоб. Авторы с данным вопросом разобрались весьма оригинально: отдышавшись, можно персонажа воскресить, попросив при этом игру понизить уровень сложности, после чего пойти и распинать моментально захиревших недругов коваными сапогами. Сомнительного характера удовольствие.

Один из немногих светлых моментов Mistmare, который хочется показательно хвалить, — сюжет. Он, как железнодорожный костыль, тверд и негибок, пробивает собрание сочинений неумелых программистов насквозь и не дает им рассыпаться на отдельные рельсобалки. Сюжет и проработка бэкграунда — это твердые пять баллов, что выглядит совершенной дикостью на фоне груды недостатков высотой с пару Эйфелевых башен. Ваш покорный склонен считать, что автор сюжета — единственный достойный уважения человек во всей Sinister, вытянувший на своих закорках игру из вонючей трясины в место, где посуше, посветлее и куда не страшно приводить знакомых. Только благодаря ему вы сможете подавить в себе ежеминутные порывы запустить процесс деинсталляции и пройдете эту нетривиальную игру до самой развязки.

Если, конечно, не забудете о каске. ◼



The Sims: SuperStar

Без сомнения, лучший expansion pack к The Sims. Обитатели игры перестают быть растениями и становятся животными.

Симулятор суперзвезды





интерес 4.5

- сложность высокая
- графика 3,5
- сюжет 4,5
- музыка 4,5
- звук 4
- управление 4

www.thesims.com

разработчик: Maxis (www.maxis.com)

издатель: Electronic Arts (www.ea.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 6x CD-ROM, 1,1 Гбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Игра устанавливается «поверх» The Sims.

Фабрика звезд

Шестая инсталляция великосветского сериала бьет абсолютный рекорд по концентрации социальной сатиры на единицу игрового объема. Пропускать очередной expansion pack в связи с этим строго не рекомендуется. Тем более что это последний (вероятно) аддон перед выходом The Sims 2.

Олег Хажинский

Впервые за долгие годы растительного существования у обитателей The Sims появилась цель в жизни: стать знаменитыми. Акценты стремительно меняются: тихое счастье у домашнего очага, мягкие тапочки, телевизор по цене снегоуборочного комбайна, скучные до смерти «друзья семьи» и невидимая глазу работа «9-18» — все это больше не котируется.

В соответствии с последними распоряжениями партии и правительства отныне каждый сим хочет стать звездой. Впервые за всю историю сериала разработчики приоткрывают завесу тайны и демонстрируют своих подопечных за работой. Один раз в день, если позволяют настроение и состояние мочевого пузыря, каждый желающий может отправиться в Studio Town — новую для The Sims область, в которой ни днем, ни ночью не утихает праздник.

Это город, в котором живут звезды и те, кто очень хочет звездами стать. Здесь вы можете взять автограф у настоящих знаменитостей, среди которых мне удалось опознать Мэрилин Монро и Энди Уорхолла. Здесь снимаются кино и мыльные оперы, организуются показы прет-а-порте, записываются музыкальные альбомы, снимаются клипы, выступают в караоке-барах неизвестные пока исполнители, а модные фотографы держат свои студии.

На улицах Studio Town не встретить понурых, неуспешных людей — все счастливы, хорошо выглядят, полны оптимизма и творческой энергии. Здесь дружески хлопают друг друга по плечу и улыбаются во все 32 зуба. «Как дела?» — «Отлично!» У каждого множество проектов, каждый увяз в творчестве: в три — съемка очередной серии «Блондинок из гробниц», в четыре — молочная ванна в дорогущем spa-салоне, в шесть — встреча с известным музыкальным продюсером в лучшем суши-баре города... а еще надо успеть приобрести в бутике туфли модного ита-

льянского дизайнера с невероятно труднопроизносимым именем.

Грезы на конвейере

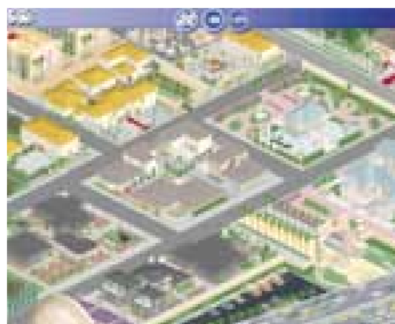
Между тем великая цель требует от сима великих жертв. Во-первых, придется забыть о семье и соседях — на общение с ними не останется ни сил, ни времени. Во-вторых, культивация звездного образа потребует от игрока больших денег — заработать которые в Studio Town в первое время будет очень сложно. В-третьих, кого угодно с улицы в Studio Town не приглашают: перед тем как звонить в агентство и требовать limo к подъезду, нужно очень серьезно поработать над body, creative и charisma. И учтите, все это — только начало.

В городе звезд вы не нужны абсолютно никому. Разработчики ввели в игру новую характеристику — «известность». Этот параметр измеряется в звездах, сияющих золотом над головой каждого персонажа, и равен голому нулю в самом начале игры. Неизвестный, как бы богат, хорош собой и талантлив он ни был, в SuperStar человек-невидимка. Сквозь вас будут протягивать руки, не вам улыбаться и похлопывать чьи-то другие плечи.

При этом огорчаться и расстраиваться вы не имеете права, иначе ваш агент просто разорвет с вами контракт. Нужно запастись адским терпением и долбить, долбить в одну точку.

Для начинающей знаменитости подходит любая возможность хотя бы чуточку засветиться. Крутитесь перед носом у настоящих звезд, просите автограф, нарывайтесь на случайные комплименты. Ограничьте круг знакомств — дружите только с успешными людьми, превосходящими вас по «звездности». Не стесняйтесь просить любую работу: снимайтесь в дешевых сериалах, пойте в пустых караоке-барах. За каждое успешное выступление, съемку или запись вы будете получать по половинке звезды. И даже одна звездочка существенно изменит ваш статус в Studio Town.

И однажды вас вдруг начнут замечать. Возможно, Энди Уорхолл согласится поработать с вами в своей студии. Появятся первые поклонники, которые станут караулить вас около выхода из магазина. За выступления станут платить приличные деньги, которых теперь хватит не только на скромный домашний ужин с мужем-танкистом. И когда кто-то подарит вам коробку конфет с вашим портретом на обертке — знайте, ЭТО случилось. Ваш сим прославился.



Новый город, полный новых возможностей! Киностудия, рестораны, кинотеатры, салоны красоты, неприлично дорогие бутики, ночные клубы — наконец-то жители The Sims нашли себе работу по душе.

Жизнь в тонусе

Звездный статус в игре не остается пожизненно и не передается по наследству. Персонажу приходится постоянно доказывать право на равных общаться с другими суперстарами: поддерживать себя в безукоризненной форме, всегда быть на виду, обращаться с фанатами не слишком грубо и не допускать провалов в творческой карьере. Большой успех всегда идет под руку с большими деньгами. Чтобы звезды не ленились зарабатывать много денег, авторы ввели в игру новые возможности для их транжирства. Например, «всего» за 500 руб. в день вы можете нанять дворецкого, который не только возьмет на себя все проблемы, связанные с готовкой и поддержанием чистоты в доме, но и станет охранять ваш домашний покой от назойливых поклонников, которых с каждой новой звездой будет появляться все больше и больше.

Чем сильнее стресс, тем изощренней средства для развлечения: симы могут приобрести в личное пользование симулятор скайдайвинга, собственную грязевую ванну, спутниковую тарелку с бесконечным количеством каналов и аудиосистему класса Hi-End. Эти и еще сто с лишним предметов роскоши должны отвлечь состоявшуюся звезду от назойливых папарацци, копающихся в мусоре фэнов, скандалов в желтой прессе и... маньяков, которые регулярно пробираются по ночам в дом и воруют награды из шкафа.

Выдержать подобный марафон могут не все. Симы срываются, впадают в длительные депрессии, Энди Уорхолл с позором изгоняет их из своей студии, недовольный результатом фотосессии, а безжалостное агентство снимает за провалы звезду за звездой. Иногда лучше отступить на заранее подготовленные позиции, чем вести битву с ветряной мельницей до бесконечности. Забудьте на время о Studio Town, отправьтесь в загул (благо Vacation никуда не исчез) или найдите себе работу дворника. Фиксированный трудодень, стабильная зарплата, простоватые соседи и бутылка пива перед телевизором — что еще нужно для простого человеческого счастья? ◘



В суши-барах мой сим Эндрю О встречается с нужными людьми, чтобы установить с ними более тесные отношения. «Это важно для карьеры, понимаете?»



Еще один начинающий звездун пробует себя в вокале. Получается пока не очень.

Сам Энди Уорхолл (!) согласился посмотреть на нашу героиню. Через секунду его лицо скривится в презрительной ухмылке, а девушка будет с позором изгнана из храма массовой культуры.





X-Plane 6

Бывший культ, качественный симулятор, но недружелюбная игра. Только для поклонников жанра, и то не всех.

Авиасимулятор



интерес 3.7

- сложность настраиваемая
- графика 2,5
- сюжет 2
- музыка нет
- звук 2
- управление 3

www.x-plane.com

разработчик: Laminar Research (www.x-plane.com)

издатель: «Бука» (www.buka.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 300, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), OpenGL-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+, 4x CD-ROM, 250 Мбайт на жестком диске.

Живая петля

X-Plane — единственный гражданский авиасимулятор, дающий возможность сесть в марсианский самолет, разогнаться по марсианской взлетной полосе и взмыть в разреженное марсианское небо. Глядя из кабины на пустынную марсианскую поверхность, особенно отчетливо понимаешь — нет жизни на Марсе. Нет и никогда не было.

Ашот Ахвердян

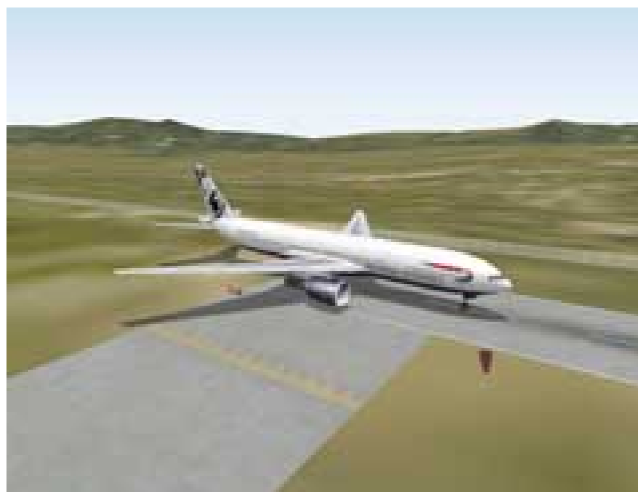
Перед нами легенда альтернативного симуляторостроения, культ, к которому можно было приобщиться лишь на сайте игры, предварительно заплатив неслыханную сумму в две сотни самых что ни на есть долларов США. Создатель игры, Остин Мейер (Austin Mayer), подобную заоблачную стоимость объяснял тем, что ему не нужна излишняя популярность игры, что он хочет иметь возможность лично оказать необходимую поддержку каждому покупателю. Где она теперь, эта романтика... X-Plane уже успел побывать в руках трэш-издателя Xicat и ныне окольными путями да стараниями «Буки» появился на прилавках наших магазинов. И, заметьте, вовсе не за $200.

Без обмана

Наверное, главный козырь игры — «честная» летная модель. Трехмерная модель ЛА выполняет здесь не просто декоративные функции — физический движок в реальном времени просчитывает аэродинамику именно этого объекта (в отличие от конкурента из стана Microsoft, где внешний вид летательного аппарата и его летная динамика вообще никак не связаны). Отсюда предоставляемые игрой возможности создания собственных самолетов и их проверка в деле: немного модифицируете форму фюзеляжа — и соответственно меняются его аэродинамические характеристики, поэтому аэробус летает так, как и положено аэробусу, а башмак — как положено башмаку. Правда же, звучит заманчиво, это ли не идеальный «честный» симулятор?

Увы, на практике все не столь безоблачно. Мощность домашних компьюте-


Дирижабль. У культовых игр нет проблем со свастикой.


Из разряда местных курьезов: выбранный аэродром оказался слишком мал для такого авиалайнера.

ров пока весьма далека от того уровня, который позволил бы выполнять подобные расчеты в режиме реального времени, да еще не отрывая компьютер от рисования графики, моделирования звука и т.п. А потому приходится идти на многочисленные упрощения вычислений, и результат получается несколько спорный. Так, физический движок показывает себя с лучшей стороны при просчете крупных авиалайнеров (хотя вашего покорного и не оставляло ощущение, что они участвуют в горизонтальных маневрах несколько более охотно, чем того хотелось бы). А вот при встрече с легкими самолетами движок выглядел определенно устаревшим — и полет на ветеране Второй мировой P-51D напоминает полуаркадные кувырки в старорежимных симуляторах, населявших нашу планету до пришествия «Ил-2». И любимая Cessna 172, описываемая в игре как «самый скучный самолет в мире», тоже недалеко ушла от подобного воздушного цирка. Но уже двухмоторные винтовые аппараты ведут себя заметно лучше.

Однако подобная «честная» система позволяет использовать не только разные самолеты (что естественно), но и всевозможные атмосферные условия. Скажем, на имеющемся в игре шаттле можно совершить посадку: из космических глубин вы входите в верхние слои атмосферы, постепенно опускаетесь ниже, и поведение вашего «планера» заметно меняется по мере приближения к поверхности и вхождения в более плотные слои. Ситуация полна драматизма — сперва ваш утюг просто камнем валится в бездну (согласитесь, не самый обычный эпизод в авиасимуляторе), едва-едва реагируя на попытки им управлять, затем попадает в натуральное адское пламя, — вакуумная тишина сменяется клокотанием дьявольских котлов, и все вокруг приобретает зловещий красный оттенок... Наконец, не забудем про разреженную марсианскую атмосферу. Полет в ней определенно напоминает глиссирование на планере в любом гражданском симуляторе.

Кстати, такой вот парадокс: теоретически игра проходит по разряду гражданских симуляторов, а по ощущениям куда более похожа на Orbiter, нежели на Microsoft Flight Simulator.

Радиотишина

Наверное, вторая по значимости особенность игры — ATC (Air Traffic Control), служба воздушного движения. Все правда, взаимодействие летучих нас с диспетчерами реализовано здесь несколько лучше, чем в MSFS. Скажем, уже находясь в воздухе, мы можем составить план полета, выбрать (или сменить) место назначения, предпочесть режим VFR (visual flight rules, правила визуальных полетов, ПВП) или IFR (instrumental flight rules, правила полетов по приборам, ППП)... в общем, нам позволено взаимодействовать с диспетчерами. Одно плохо — они с нами не разговаривают. Совсем. Виртуальные жители бодро общаются друг с другом, диспетчер отдает распоряжения, пилоты жизнерадостно отвечают, но для нас радиообмен превращен в пинг-понг телеграммами. Вы выбираете в текстовом меню запрос, вам туда же приходит молчаливый ответ. Разумеется, это не делает симулятор менее серьезным. Но удивительно, насколько сильно страдает игра —


Кабина «Боинга». А может, и невидимки B-2 — изнутри не понять.





P-51D на взлетной полосе.

оказывается, куда приятнее, когда диспетчеры с тобой говорят, даже если они при этом тебя практически не слушают.
Впрочем, если мы готовы приложить усилия, то диспетчеры, так уж и быть, снизойдут до общения с нами. Для этого придется заглянуть на сайт Microsoft и самостоятельно загрузить специальный синтезатор речи. Кстати, об Интернете. Угадайте, как удалось поместить на один диск весь земной ландшафт? Правильно, никак. То есть аэропорты в игре есть, а вот земля — не всегда. Когда вы выбираете аэропорт, расположенный там, где нет земной поверхности, то он — что? Точно, висит в воздухе над плещущимся внизу мировым океаном. О, мама.
Итак, мы отправляемся на поиски недостающего ландшафта. Его можно приобрести отдельно, в наборах по три или четыре диска, правда, неизвестно где. А можно по частям загружать его с пары специальных серверов. Всегда занятых серверов.
И все это часть более общей проблемы: игра вообще нам не рада. Игровые меню предлагают богатый ассортимент настроек, но не оказывают никакой помощи, не пытаются сделать наше пребывание здесь чуточку приятнее. Скажем, здесь живут 18 тысяч аэропортов, почти как в MSFS, но нужный придется искать самому — никакой сортировки по странам, континентам или какому-нибудь еще признаку нет, извольте собственноручно листать список из восемнадцати тысяч строк. Или вот: при смене места назначения во время полета в меню выбора аэропорты обозначены стандартным четырехбуквенным кодом без указания хотя бы города расположения. Вы уж тут сами как-нибудь.
Игра не собирается устраивать наш досуг, предлагать что-то интересное, объяснять, как пользоваться тем или иным прибором, что значит та или иная фраза диспетчера, предполагается, что игрок либо все это уже знает, либо ему здесь вообще не место.
Подобным пренебрежением к пользователю страдает и руководство. Специально предназначенный для новичков раздел «Ваши первые полеты» глаголет буквально следующее: «Запустите игру. Подождите, пока не окажетесь на взлетной полосе в «Боинге-777». Подсказываю: ждать будете вечно. К счастью, нетерпеливый пользователь быстро выяснит, что кнопка «выбрать аэропорт» выкидывает нас в саму игру, хотя похожая кнопка «выбрать самолет» всего-навсего выбирает самолет. Тут так принято.

Содержание

На диске бок о бок соседствуют две версии: оригинальная и русская. Но вскоре выясняется, что последняя — лишь частично русская, о чем «Бука» виновато предупреждает еще при установке. В самой же игре в многочисленных меню соседствуют фразы на обоих языках, во время игры диспетчеры-полиглоты переходят с английского на русский и обратно. В любой другой игре это коробило бы, но здесь смотрится вполне органично. К тому же каждый желающий имеет возможность поставить оригинальную версию, не связываясь с локализованной.
На диске бок о бок соседствуют качественная озвучка и жутковатого качества звук самих самолетов. Графика местами хороша, а местами не выдерживает никакой критики. Трехмерные модели симпатичны, но уж очень просты (надо полагать, чтобы не задыхался физический движок). Управление отчасти удобно, а отчасти ужасно: так, для переопределения клавиш надо редактировать текстовый файл настроек.
Убедительные авиалайнеры и сомнительные легкие самолеты. Возможность вывода на экран десятков самых разных данных — от давления на шасси до состояния топливной смеси, и при этом полная невозможность повернуть голову внутри кокпита. Открытость местной архитектуры и катастрофически небольшое количество пользовательских аддонов.
Как и многие продукты, сделанные разработчиками-одиночками, X-Plane чудовищно несбалансирован, что простительно культу, но непростительно игре. А потому, даже несмотря на объективные плюсы, X-Plane не затягивает, в отличие от знаменитого конкурента.
Хотя, если вам интереснее придумывать свои самолеты, чем летать на уже имеющихся...



Medieval: Total War — Vikings Invasion

Лучший способ скоротать время, оставшееся до выхода Rome: Total War.

TBS/RTS





интерес 4.5

- сложность средняя
- графика 3,5
- сюжет 4,5
- музыка 4,5
- звук 4
- управление 4

www.totalwar.com

разработчик: Creative Assembly (www.creative-assembly.com)

издатель: Activision (www.activision.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 8x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Северная кровь

Возвращение короля из дальнего похода — событие всегда радостное. Особенно если августейшая особа — давний знакомец, да еще и корону принял из ваших рук. Мы с удовольствием распахнем перед ним заслонки дисководов и увлеченно будем ловить каждое его слово, потому что знатный гость многочисленными победами заслужил свое место в нашей жизни и не собирается останавливаться на достигнутом.

Александр Металлургический

Задачка, над которой суждено переломать ноги-головы-прочие конечности целому каталогу аналитических артелей, заключается в следующем: куда смотрят конкуренты и каким отделом головного мозга думают о своем месте в этой жизни? Корреспонденты с мест телеграфируют нам об удручающем состоянии дел на стратегических полях: сотни ЦыЦ-подражаний и WarCraft-пересмешников идут под нож, не выдержав тягот борьбы за существование. В то же время ни одной мало-мальски жизнеспособной альтернативы играм серии Total War создано не было. Свято место, которое, как известно, пусто не бывает, заполняется силами одной лишь Creative Assembly, и заматеревший клан Total War, неоднократный лауреат международных премий «Стратегия года», «Саундтрек года» и «Любовь металлурга», в своей весовой категории по-прежнему остается в гордом одиночестве. Скрещивать топоры за звание чемпиона не с кем. Creative Assembly между тем заслуживает увековечивания в виде какой-нибудь скульптурной композиции, скажем, под названием «Олицетворение совести трудящегося народа». Кроме шуток — товарищи ничуть не обленились за последние годы, не разнежились в лучах славы и не распарились лавровыми вениками. Привычно вкалывают на наше с вами благо и слово «халту-



Туманный Альбион и его окрестности. Бесповоротно подчинить остров своей воле ничуть не проще, чем отдельно взятую Европу.



Как совершенно точно высказался классик, главное — маневры. На месте стоять опасно — операторы катапульт целят метко.

ра» видели лишь в фантастических произведениях. Последнего представителя серии, Vikings Invasion, вполне можно было продавать под видом самостоятельной игры. Никто ничего не заподозрил бы, благо графические изыски пожилого движка со временем приобрели благородный антикварный оттенок и благодаря FSAA засверкали свежим лаком, а число нововведений и всякого рода усовершенствований превосходит аналогичные цифры многих самостоятельных и претенциозных проектов. Классика, она всегда вне времени.

Один в поле

Главным подарком владельцам аддона выступает уже упоминавшаяся в наших ведомостях кампания, в ходе которой викинги пытаются покорить своей воле Британские острова, а все остальные участники конфликта в этом северянам с переменным успехом противостоят. Специально для означенной кампании гейм-дизайнеры нарисовали сотню свежих, вполне аутентичных юнитов и с оглядкой на достижения X века разработали оригинальное дерево… гм… если так можно выразиться, технологий. Все чин чином.

Передать ту гамму эмоций, что заполняет умы наивных рогатых завоевателей во время покорения двух-с-половиной островов в зоне повышенной влажности, легко: восторг, азарт, изумление и твердая уверенность, что старый друг лучше новых двух. Исторические хроники свидетельствуют, что когда викинги высадились в Англии, они встретили там толпы размалеванных рыжих дикарей. Некоторые историки склонны утверждать, что это были футбольные фанаты и потому северянам пришлось особенно несладко в боях за Уэмбли. По счастью, браки по расчету никто не отменял, и многих передряг удавалось избегать, но викинги — люди темные и воинственные, бездействие оборачивается для них сущей пыткой. Топоры ржавеют, берсеркеры скучают и развлекаются грибоедством, военачальники спиваются и теряют полководческие навыки. Кровопролитие неизбежно, решаете вы, требуя немедля принести фамильные доспехи и дедушкин меч.

Штурм первой же крепости навевает на вас ужас перед грядущими тяжкими испытаниями. Разверзшиеся небесные хляби в очередной раз напоминают вам, почему Альбион — туманный: льет как из ведра, ухудшает видимость, разжижает многострадальную почву и заставляет храброе воинство осваивать балет на льду. Потерявшие былую свирепость йомсвикинги более других стараются не ударить в грязь лицом, но все равно с громким кряканьем шмякаются оземь. В этот момент вы начинаете сомневаться в целесообразности покорения саксонских земель, ежитесь от сырости и мечтаете оказаться поближе к согревающему жару очага в компании с кружкой подогретого пива.

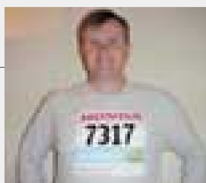
Осаждаемый неприятель, в свою очередь, понимает ваши нужды в извращенной форме и с удовольствием выплескивает несколько котлов кипящего масла аккурат за шиворот самым нетерпеливым воякам, опрометчиво подобравшимся вплотную к крепостным стенам.

Тем временем артрасчеты наконец приводят размокшие от слякоти катапульты в рабочее состояние и со словами «а гори оно все синим пламенем!» начинают посыпать вражьи головы пеплом. Головы несчастливцев незамедлительно воспламеняются от метких попаданий горшками с греческим огнем, неприятельская мораль истерично сваливается в пятки, и вскоре вы слышите довольный рык норманнских глоток, исторгающих победную песнь настоящих викингов. Хором дирижирует Джефф ван Дик (Jeff van Dyck) лично, аплодировать непременно стоя.

Погадай мне, старая, на шведов

Вместо заключения — небольшое наблюдение из жизни КИ: в установленном виде Medieval: Total War — Vikings Invasion занимает 2 Гбайт свободного дискового пространства с гаком, что послужит для вас замечательным поводом отправить в корзину десяток малохольных недостратегий и заняться стоящим делом. Многомудрые ученые мужи с дредами и бородами до пола склонны толковать сие явление следующим образом: когда в город прибывает особа королевских кровей, для мелких, ничтожных личностей места не остается.

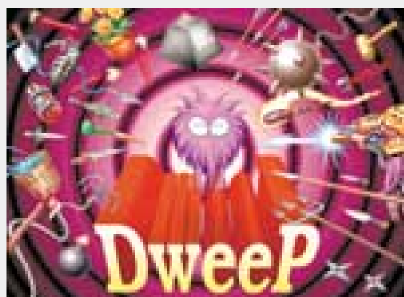


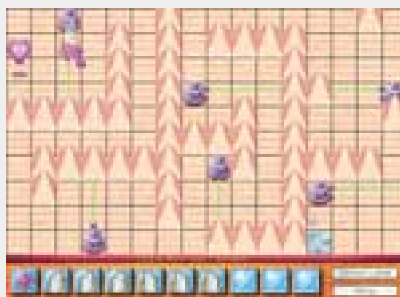


Вскрытите показало

1

У профессионального shareware-разработчика столько дел, что на процедуру «вскрытия» (postmortem) собственных игр, то бишь изучения истории проекта и анализа его позитивных и негативных аспектов, обычно просто не остается времени. Между тем, несмотря на мрачноватый подтекст, post-mortem — очень продуктивный метод улучшения работы. *стр. 108*





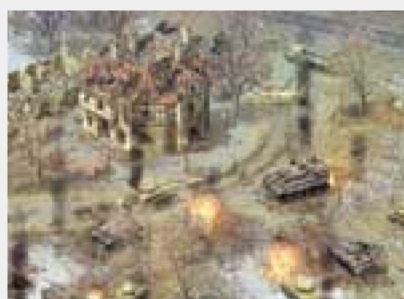




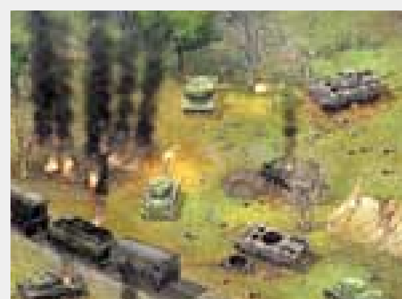
Поле битвы: «Блицкриг» *Продолжение. Начало см. в #5*

2

Психоделическая техногенная трагикомедия в четырех действиях с прологом, эпилогом и малосодержательными рассуждениями на вечные темы. *стр. 114*







Вскрытие показало

*Стив Павлина**



У профессионального shareware-разработчика столько дел, что на процедуру «вскрытия» (postmortem) собственных игр, то бишь изучения истории проекта и анализа его позитивных и негативных аспектов, обычно просто не остается времени. Между тем, несмотря на мрачноватый подтекст, postmortem — очень продуктивный метод улучшения работы.

Вспомнить всё

Лучше всего выполнять «вскрытие» примерно через пару недель после выхода продукта в свет. Это позволяет добиться объективности, возможной только с некоторого расстояния, но не дает забыть детали разработки. Если сократить этот срок, велика опасность сфокусироваться лишь на финальной части проекта, которая еще свежа в памяти. Ниже я попробую дать несколько рекомендаций по выполнению «вскрытия».

Вместе, или Вопросник

Если игра делалась коллективом, назначьте специальную встречу. Если же вы один участвовали в проекте, выкроите в своем расписании время, чтобы... да-да, посидеть и подумать. Запишите все хорошее и плохое, что было в процессе разработки, отметьте те решения, о которых до сих пор жалеете, сделайте выводы на будущее. Я рекомендую использовать вопросник из трех частей, а чтобы с ним было легче работать, предлагаю три правила. Во-первых, используйте шкалу от 1 до 10, чтобы субъективные мнения превратить в цифры. Во-вторых, включите целевые вопросы для тех областей, где понадобятся улучшения. В-третьих, чтобы не забыть о важных вещах, которые невозможно формализовать, используйте отдельную секцию для комментариев.







В письменном виде, пожалуйста

Само собой, для маленьких проектов достаточно просто текстового файла, но для больших я порекомендовал бы сразу делать все в виде HTML-документа. Почему? Во-первых, результат можно будет опубликовать в интранете (внутренней сети вашей компании), чтобы каждый мог его обдумать. Во-вторых, в HTML удобно делать ссылки на внешние ресурсы: дизайн-документ, графики работ, архивы файлов. Наконец, такой подход позволяет постепенно создавать коллекцию «вскрытий», со ссылками между ними. Кстати, не забудьте, что продукты, имеющие несколько версий, должны «вскрываться» всякий раз заново. Сериал из подобных описаний постепенно превратится в книгу вашей, извините за высокопарность, мудрости...

Начала: в общем и целом

Отличный postmortem-старт — описать сам проект, включая общие слова о его дизайне, бюджете, датах начала и окончания работ. Закрепите на бумаге цель создания игры, ее аудиторию, прочую общую информацию.

* В последнее время среди разработчиков игр стало особенно модным публиковать статьи, имеющие в своем названии слово «postmortem». Для тех, кто давненько не освежал в памяти школьный курс латыни, напомним: post — «после», mortem — «смерть». В общем, это своеобразное «вскрытие» проекта, цель которого — выяснить, когда и отчего умер пациент (вышедшая и уже успевшая узнать свою судьбу на рынке игра), да и умер ли вообще. Именно такое «вскрытие» и советует проводить Стив Павлина (Steve Pavlina), владелец и исполнительный директор компании Dexterity Software (www.dexterity.com), занятой созданием shareware-игр. Причем приглашать патологоанатома не обязательно — если и резать еще теплую тушку, то самому — больше пользы будет...





Детали

Непременно занесите в «акт вскрытия» всю ту детальную информацию, которую можно выразить цифрами. График работ с точными календарными датами, предварительные оценки бюджета и его настоящие цифры, исходя из итогового результата. Количество строк исходного кода в релизной версии игры и число строк, что удалось использовать из предыдущих проектов. Объем версии и системные требования для конечного пользователя. Также скрупулезно перечислите все известные ошибки или проблемы совместимости. Отметьте, какие использовались инструменты разработки, их версии, включая апгрейды, сделанные в процессе. Перечислите поименно всех участников и их вклад в проект.

Что такое хорошо...

Без стеснения зафиксируйте все плюсы проекта. Получился ли продукт лучше, чем ожидался? Было ли какое-нибудь необычное везение? Перечислите, как минимум, десять вещей, которые в итоге оказались позитивными для проекта. К примеру, в моей последней игре не было никаких проблем с качеством. Причина: я буквально вылизывал ее код — и это позволило поддерживать программу в практически идеальном состоянии все время разработки. В итоге на отладку ушло совсем немного усилий, а остальные резервы удалось направить на улучшение качества продукта.

...и что такое плохо

Какие трудности вам встретились? Какие предположения оказались неверными? Составьте детальный список недостатков проекта, не менее десяти вещей, которые оказались хуже, чем ожидались, в том числе и неприятные сюрпризы в середине проекта. К примеру, моя последняя игра пережила нелегкие времена на стадии дизайна: я поставил себе целью создать новый игровой поджанр, но увязать все элементы геймплея в единое целое никак не удавалось. Примерно две трети проекта ушло на мучения с уровнями, чего я никак не ожидал.

Оценка управления рисками

Опишите все виды риска, с которыми вы столкнулись за время работы, и отметьте, насколько эффективно вы обошлись с каждым из них. Пришлось ли исследовать новые идеи, использовать новую технологию или разрабатывать для новой платформы? Сдвигались ли сроки проекта из-за неудачных оценок времени? Вы сильно рисковали или предпочитали двигаться не спеша, зато безопасно? Оцените свой опыт в управлении рисками, уделяя особое внимание тому, как вы измените подход в следующем проекте.

Оценка изменений в середине проекта

Какие неожиданные изменения произошли за время разработки? Как вы на них отреагировали? Добавляли ли вы какие-нибудь крупные части в проект по ходу дела или же переделки были столь значительными, что превратились в проблему? Мне в последней игре удалось эффективно управлять изменениями, встроив определенную гибкость в игровой движок. Но, как только гейм-дизайн доходил до определенной точки, большую часть изменений приходилось отвергать, чтобы не навредить уже сделанному.

Уроки

Какие выводы вы можете сделать из истории проекта, как они помогут вам в будущем? Что стоит начать делать, продолжить делать или прекратить делать? Опишите новые методы, которые вы собираетесь попробовать в следующем проекте. Пожалуй, это самая важная часть «вскрытия», поэтому отведите на нее больше времени, чем на любую другую.

Действуйте!

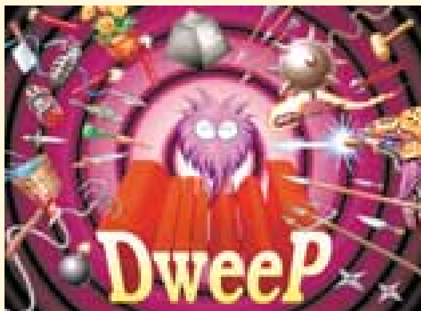
Было бы очень обидно потратить столько времени на postmortem — и забыть о нем. Последний шаг — разработка плана, который вы действительно примените в следующем проекте. Просмотрите еще раз историю только что завершившейся игры, задумайтесь об уроках, которые вы извлекли, наметьте план на будущее. Я посоветовал бы составить список действий, обязательных для следующей игры, или, если он уже есть, обновить его по результатам «вскрытия».

Неважно, одинокий ли вы волк-программист, или участник команды, в любом случае «разбор полетов» поможет вам получить больше пользы. В больших проектах можно даже устраивать мини-«вскрытия» после каждого этапа, чтобы как можно быстрее реагировать на ситуацию. И еще один полезный эффект подобной практики: вы получаете приятное чувство завершенности, поскольку осознаете в деталях весь персональный рост, которого добились работая над проектом.

Перевод с английского Господина ПэЖэ.

Препарируем Dweep

Полный пример «вскрытия» (и упомянутого выше вопросника) для самостоятельного выполнения можно найти на сайте автора (www.dexterity.com), но самые главные идеи мы проиллюстрируем выжимками из postmortem'а игры Dweep, которую Стив Павлина со товарищи делали в 1998-1999 гг. Естественно, максимальному сокращению подверглась та часть текста, которая была посвящена успехам, поскольку учатся прежде всего на своих и чужих ошибках. А вот выводы и планы улучшения на будущее сохранены в полном объеме.



Общая информация

Название проекта: Dweep.

Описание проекта: Dweep — затягивающая логическая игра, без насилия, с тремя десятками уровней, каждый из которых предлагает собственную логическую головоломку. В условно-бесплатную версию включены первые 10 уровней. Используется полноэкранная 16-битная графика, пререндеренные 3D-изображения, MIDI-музыка и звуковые эффекты. Dweep — это оригинальный продукт, созданный с нуля, не основанный ни на какой другой игре.

Длительность проекта: С декабря 1998 г. по май 1999 г.

Количество строк кода: 23839.

Процент повторного использования кода: 55% (из проекта Olympus).

Размер дистрибутива: 1166 Кбайт.

Системные требования: Pentium 90, 16 Мбайт ОЗУ, 3 Мбайт на жестком диске, DirectX 5.0.



Целевая аудитория проекта: Любители головоломок и игр без насилия.

Цели осуществления проекта: Стать источником стабильной прибыли для Dexterity Software в течение следующих пяти лет, а также помочь финансированию проекта Olympus; продать как минимум 15000 копий за время жизни продукта (без учета пакетов расширения).

Состав команды разработчиков: 7 человек, из них три тестера.

Плюсы

1. Размер команды. Один программист и один художник — идеальное ядро. Эта компактность дала нам очень четкое взаимодействие и минимальные затраты сил на управление.

2. Музыка. Мы наняли стороннего музыканта, который быстро и качественно сделал именно то, что нам было нужно.

3. Отсутствие точного срока исполнения работы. К нашему удивлению, избавление проекта от жесткого ограничения по времени превратило его... в забавную игрушку. Все члены команды были заинтересованы в успехе игры, как финансовом, так и психологическом, поэтому мы не спешили, стараясь сделать работу по максимуму. Нам хватило времени на все — вплоть до тестирования игры с большими и маленькими шрифтами Windows. Если бы нам пришлось выпускать игру к какой-то конкретной дате, это, вероятно, снизило бы ее качество.



4. Поддержка пакетов расширения. Время, конечно, покажет, но пока идея сделать игру расширяемой с самого начала, похоже, очень удачна, а автоматическая поддержка пакетов расширения позволяет легко продавать дополнительные уровни.

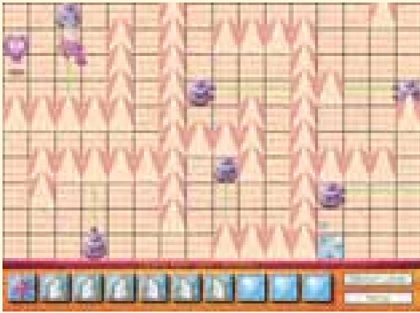
5. Цена. Мы поступили правильно, установив цену в $9,95: это достаточно дешево, чтобы поощрять импульсивные покупки. Учитывая, что сейчас примерно 98% покупок происходят чисто электронным путем, мы все равно получаем неплохую прибыль на каждом заказе.

6. Встроенный редактор уровней. Определенно, изготовление редактора уровней было очень хорошей идеей, даже для нашей собственной работы. Его следовало бы сделать намного раньше, поскольку это сильно ускорило бы дизайн и тестирование ранних уровней.

7. Оригинальность. Мы решили проторить собственную жанровую дорогу — и мы это сделали! Dweep — уникальная игра.

8. Использование технологии Olympus. Применение почти готового движка Olympus позволило сэкономить месяцы и уже сейчас, задолго до завершения, получить отдачу от работы над Olympus. Технология дала нам удобный интерфейсный код для меню, диалогов, кнопок и т.п. Кроме того, она позволила нам посмотреть в реальном деле части Olympus.

9. Разумные системные требования. Мы отлично оптимизировали движок, и он работает на младших Pentium'ах без ускорителей, делая



нашими клиентами людей со старыми ПК.

10. Применение регистрационных кодов. Новички без проблем купят игру, ничего не устанавливая заново, не разбираясь с вложенными в письма файлами. Мощная защита от взлома и невысокая цена позволили избавиться от проблем с хакерами.

Минусы

1. Шатания дизайна. В начале проекта мы часто меняли дизайн, он устоялся только к середине работы. Очевидно, что неудачные переделки лишь задержали проект: работа пошла быстро и гладко только после того, как мы окончательно разобрались с дизайном.

2. Баланс ресурсов. Художественная часть постоянно опережала программирование и дизайн. Если бы мы добились баланса, то могли бы сделать больше графики к игре. К примеру, начальный экран содержит объекты, не попавшие в игру, — он был закончен задолго до окончания работ над дизайном.

3. График работ. Мы не имели четкого представления, когда же проект будет завершен. По большей части это вызвано шатаниями дизайна в начальной фазе.

4. Видимость прогресса для команды. Было бы здорово иметь сайт (недоступный широкой публике), на котором отражался бы статус каждой части проекта. Это сократило бы электронную переписку и количество телефонных звонков, а также позволило бы всем участникам работы иметь самую свежую версию дизайн-документа.



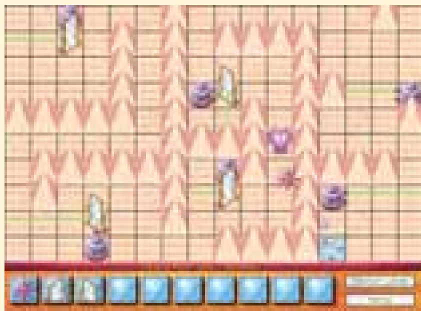
Уроки на будущее

1. Систематизация процесса разработки дизайна. Чтобы бороться с шатаниями, нужно систематизировать процесс. Разделить дизайн на четко определенные фазы и делать их строго по порядку, чтобы проект двигался вперед. В частности, это позволило бы сбалансировать художественную и программную части проекта.

2. Формальный дизайн-документ. Нужно, чтобы формальный дизайн-документ был закончен и одобрен всеми членами ядра команды еще до того, как начнется серьезная работа художников и програм-

мистов. Необходимо структурировать процесс разработки дизайна, что позволит двигаться вперед на этой стадии.

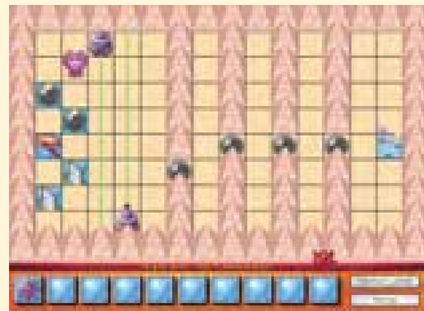
3. Персонаж и фоновый сюжет. Dweep, по сути, не имел ни четкого персонажа, ни какой-то мотивации. В будущих играх было бы правильным потратить время на создание фонового сюжета и дизайн персонажа. Это позволило бы оптимизировать работу над уровнями, объектами и пакетами расширения. Кроме того, персонаж можно было бы использовать повторно в игре другого жанра.



4. Прототип геймплея. Необходимо как можно раньше создать прототип игрового процесса, чтобы использовать его, экспериментируя с дизайном. Возможно, было бы правильным также создать простой редактор для объектов с разными свойствами.

5. Распределение работы над дизайном уровней. Создать редактор уровней как можно раньше и дать другим возможность поучаствовать в работе. Несколько уровней, сделанных кем-нибудь еще, сэкономили бы время.

6. Автоматизация прохождения уровней. Прохождение уровней отнимает кучу времени, а в первую версию подсказок и вовсе просочилось несколько ошибок. Было бы несложно добавить в игру автоматический генератор решений. Некий специальный режим, записывающий прохождение, пока игрок воспроизводит его в игре. Затем результат можно вывести в текстовый файл, отредактировать и использовать на нашем сайте. Это сэкономило бы время и избавило от ошибок.



7. Больше спецэффектов! Чуть больше времени, потраченного на эффекты, добавило бы игре зрелищности. Скажем, простейшая система частиц улучшила бы взрывы (фрагменты бомб, скачущие по земле, и т.п.); можно было бы чуть тщательнее поработать над эффектами замерзания и нагрева...

8. Полупубличное бета-тестирование. Небольшой бета-тест до выпуска игры помог бы опробовать игру на разных системах и снять проблемы совместимости.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!

Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — августовском (#8'2003) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!



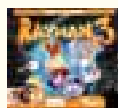
ВИДЕОПЛАТА SAPPHIRE СО ВСТРОЕННЫМ ТВ-ТЮНЕРОМ!

Е.Н. Киселев, г. Петербург

ВИДЕОПЛАТА SAPPHIRE RADEON 9000PRO VIVO!

Д.А. Дюрягин, г. Екатеринбург

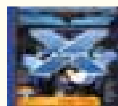
Призы предоставлены российским представительством компании SAPPHIRE TECHNOLOGY LIMITED



Игра «Rayman 3» (jewel-бокс)
Д.А. Александров, г. Москва
С.К. Веденеев, г. Наро-Фоминск МО
П.В. Мезенцев, г. Нижний Тагил

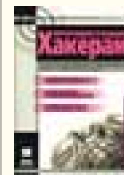
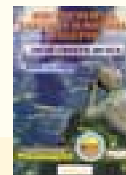
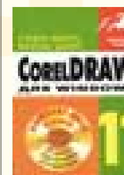


Игра «Меч и Магия. Коллекционное издание» (jewel -бокс)
Е.Б. Жарикова, г. Йошкар-Ола (РМЭ)
С.Г. Балашов, г. Кстово Нижегородской обл.
Д.В. Павлов, г. Москва
Р.Ф. Нуреев, г. Казань
А.В. Михеенко, г. Ульяновск
А.Н. Харитонов, г. Северодвинск Архангельской обл.



Игра «X-Plane Версия 6» (jewel -бокс)
А.А. Кабанов, г. Назарово Красноярского кр.
В.Л. Красковский, г. Москва
Е.С. Баскаков, г. Магнитогорск Челябинской обл.

Игры любезно предоставлены компанией «Бука» (www.buka.ru).


Книга «Противостояние хакерам» Э. Скудиса
Ю.А. Ефимов, г. Москва

Книга «Инструменты, тактика и мотивы хакеров. Знай своего врага» Проект Honeynet
В.В. Калинчиков, г. Аткарск Саратовской обл.

Книга «CorelDraw 11 для Windows» С. Шварца, Ф. Дэвиса
М.С. Степанов, г. Карталы Челябинской обл.

Книга «DHTML и CSS» Д.К. Тиге
А.Ю. Кокунин, г. Москва

Книги любезно предоставлены компанией «ДМК Пресс» (www.dmk.ru).



ТЕХМАРКЕТ компьютерс

Главный приз — суперкомпьютер TCM «Экстрим»

ЭТА СИСТЕМА СДЕЛАЕТ ВАШУ ВИРТУАЛЬНУЮ ЖИЗНЬ БОЛЕЕ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ, ПРЕДОСТАВИВ МАКСИМУМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ!



Каждая деталь этого ПК — маленький шедевр разработчиков моделей TCM. Новейший LCD-монитор с диагональю 17" и ультрабыстрой матрицей (16 мс). Эргономичная клавиатура, оптическая мышь.

Фантастическая акустика и непревзойденное по оптимальности наполнение системного блока делают этот компьютер лучшей домашней системой, о которой только может мечтать хардкорный игорок.

Приз предоставлен розничной сетью компании «Техмаркет-Компьютерс».

1 ПРИЗ



Единая справочная служба:
363-9333
Интернет: www.techmarket.ru
Интернет–магазин: www.5000.ru

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ МИССИЮ ДЛЯ СВЕРХИГРЫ «БЛИЦКРИГ»

Победители конкурса получают все, а именно:
1-й приз — суперкомпьютер TCM «Экстрим»,
2-й приз — 17-дюймовый монитор BenQ FP791,
3-й приз — видеокарту Gainward FX PowerPack,
спецприз — $200 от компании «Нивал».

Кроме того, каждый призер получит военную гимнастерку эксклюзивного ниваловского дизайна и «коробочную» игру от «Нивала» на выбор.
Наконец, десять участников конкурса, чьи работы понравятся жюри, но не войдут в число призеров, будут награждены подарочным изданием (с двумя майками и постером) игры «Противостояние» от компании «Руссобит-М».

2 ПРИЗ

BenQ FP791 — больше, чем ЖК-монитор

16ms Fast Response Time

Новейшая 17-дюймовая модель от компании BenQ — это сочетание последних достижений цифровых технологий и великолепного дизайна корпуса, делающего монитор украшением любого интерьера

Диагональ — 17 дюймов; выдающееся качество изображения: яркость — 450 кд/м², контрастность 450:1, полное время отклика — 16 мс (5+11); SRS-технология обработки звука, обеспечивающая прекрасное стереозвучание; входы: D-Sub/DVI-D; сенсорные клавиши управления; модуль Digital Photo Frame (входит в стандартную комплектацию), дающий возможность пользователям цифровых камер просматривать содержимое флэш-карт без ПК; при подключении ТВ-модуля (поставляется дополнительно) монитор выполняет функции телевизора

BenQ
Enjoyment Matters

Хотите узнать больше? Посетите наш сайт www.BenQ.ru

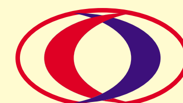
Gainward FX PowerPack! Ultra/1200 XP Golden Sample



Приз заменен и улучшен! Вместо GeForce FX 5800 третий призер конкурса получит ЕЩЕ БОЛЕЕ МОЩНЫЙ GeForce FX 5900 от GAINWARD, в сногсшибательной версии PowerPack Ultra/1200 XP Golden Sample! Эта плата настолько быстра, что ей требуется дополнительная энергия от обычного блока питания!

3 ПРИЗ

- Полная поддержка эффектов DirectX 9
- Чип GeForce FX с рабочей частотой 500 МГц
- 128 Мбайт памяти DDR II с рабочей частотой 1000 МГц
- Поддержка выходов на два монитора и ТВ
- Звуковая плата с оптическим интерфейсом
- Контроллер FireWire (IEEE 1934)
- 3D-очки



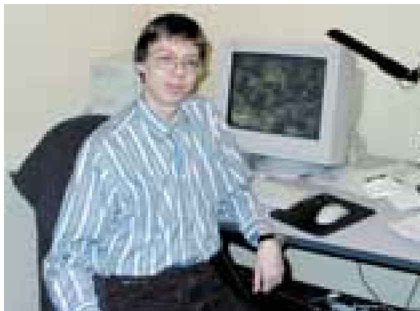
GAINWARD

Представитель Gainward в России — компания Atlantic Computers www.gainward.ru, www.atlantic.ru

Поле битвы: «Блицкриг» *Продолжение. Начало см. в #5*

Юрий Маркин, Александр Винников[1]

Психоделическая техногенная трагикомедия в четырех действиях с прологом, эпилогом и малосодержательными рассуждениями на вечные темы[2]



Александр Винников.

Действие второе

Рытье траншей, расквартирование пехоты в окопах, домах и прочей недвижимости

Под раскидистым дубом на берегу стремительной реки живописно рассеяна наша честная компания. Догорает костер, неподалеку от него валяются очистки брюквы и обертки от глазированных сырков. На ветке, подобно останкам допотопного Громозеки, покоится КНР, сам, лично. Внезапно мимо проносится белый стреловидный объект и сбивает КНР наземь. Раздается краткий всхлип, сменяющийся знакомым нам по первому действию параноидальным бормотанием.

КНР[3]. Копать, рыть, желуди, грузди, трюфели... трюфели, рыхлить, каверны, землекопы, полземлекопа, фреглы, дузеры... *(в ужасе)* дузеры?!! *(Приходит в себя.)* А!.. Что?!. *(Уверенно.)* Пора рыть окопы! *(К спящим ЖИМ и УГМ.)* Эй, вы, Нуф-Нуф и Ниф-Ниф, копать! Копать — шааагамммъ маршъ!

ЖИМ[4]. Ну вот еще... Пусть эти, за стеклом которые, ковыряют. Значит так: заходим в закладочку «Entrenchments», потом намечаем где и как, затем кликаем еще раз — и окопы готовы...

УГМ[5]. ...хотя пока и похожи на необезображенные саженцами плодово-ягодных корнеплодов грядки. Давайте туда бойцов посадим. Возьмем их из подменю «Squads» (то, что в меню «Objects») и решительно бросим в окоп. Сначала располагаем солдатиков в произвольной точке карты, после чего перетаскиваем их в желанную траншею. То, когда они смогут туда попасть, поможет узнать стрелочка, тянущаяся вверх.

Все трое заинтриговано смотрят на рис. 1.

К слову, в редакторе в общем случае она обозначает связь между юнитами/объектами. Например, (*мечтательно*) страстное соединение цистерны и оглушительно дымящего локомотива-мулата. Но об этом интригующем моменте позднее...

ЖИМ. А чтобы не превращать наши комфортабельные, со всеми удобствами окопы в пошлые народные бочки с сельдью, а также для того, чтобы достать из укрытия именно тот взвод, который хочется, используйте кнопочку «Bounding Boxes» на панели инструментов.

Указующе вытягивается в сторону рис. 2.

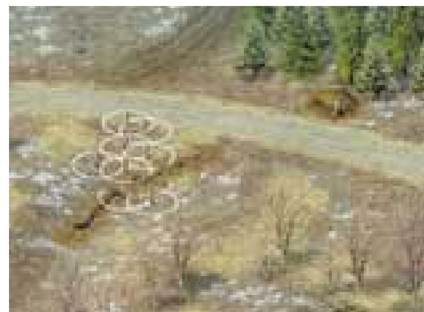


Рис. 1.



Юрий Маркин.

Советует КНР

Стартовыми командами удобно задавать пути подъезда подкреплений к определенному месту (можно сказать, это основная цель использования стартовых команд). К примеру, таким образом реализовано большинство атак противника в игре. Также очень часто стартовые команды применяются для окапывания юнита и помещения его в засаду.



Рис. 2.

[1] Юрий Маркин, менеджер по связям с общественностью, Александр Винников, главный дизайнер карт, оба — краснознаменная ордена «Нашего Выбора» компания «Нивал» (www.nival.ru).

[2] Для полноты восприятия время от времени не забывайте изучать прилагаемые к трагикомедии скриншоты. Если полнота не достигается, разыщите на .EXE-диске папку Blitzkrieg и, следуя за разворачиваемой ниже историей, открывайте расположенные там заготовки карт (файлы с расширением .bzm) с помощью «родного» редактора, дабы узреть предполагаемые результаты тех или иных действий воочию и потрогать их чисто вымытыми руками.

[3] Напоминаем пропустившим первое действие: КНР суть Кошмарный Надмировой Разум.

[4] ЖИМ — Жизнерадостный Мододел.

[5] УГМ — Угрюмый Мододел.



ДОРОГИЕ БОЙЦЫ!

Высшее командование в лице краснознаменной ордена «Нашего Выбора» компании «Нивал Интерактив» и межпланетного журнала о компьютерных играх и ландшафтном проектировании «Гейм.ИКЗЕ» счастливо объявить о начале нового конкурса — на ЛУЧШУЮ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ МИССИЮ ДЛЯ СВЕРХИГРЫ «БЛИЦКРИГ».

И конкурс этот, как вы помните, начался вместе с первой нашей публикацией (см. 5-й номер)! В течение четырех месяцев (май, июль-сентябрь) мы обязуемся научить вас основам гейм-дизайна, а по окончании указанного срока желаем получить от вас гениальные творения, которые нам будет не стыдно выложить на родной .EXE DVD или даже использовать в официальном наборе карт «Блицкрига».

ИТАК, ЧТО НУЖНО ДЛЯ ПОБЕДЫ В КОНКУРСЕ:

Делай раз: приобретай умопомрачительную RTS «Блицкриг» (где есть все-все-все для того, чтобы начать работу над своей картой).

Делай два: открывай свежий .EXE-«Полигон» и вдумчиво изучай основы картостроения, которые преподаются не кем-нибудь, а профессионалами из самого «Нивала».

Делай три: создавай однопользовательскую миссию своей мечты и присылай ее по адресу blitzkrieg@game-exe.ru.

Для облегчения работы комиссии по присуждению наград и воинских званий ОБЯЗАТЕЛЬНО вложите в е-письмо с плодами собственного труда данные о себе: имя, фамилия, обратный е-адрес и год призыва.

Выемка писем из ящика прекращается 15 ОКТЯБРЯ 2003 ГОДА. Разбор полетов обязательно найдет свое место среди «полигонных» страниц журнала, а авторов самых талантливых сингл-миссий ждут великие почести и награды.

Высшее командование желает вам удачи на полях сражений с редактором! Так победим!

И сразу увидите, какой взвод в какую окопоячейку вы заточили. Этот же нехитрый прием позволит извлечь необходимых бойцов, на случай, если вам придет в голову переселить их в траншею-люкс на другом конце карты.

УГМ. Кроме траншей, для обороны отлично подойдут доты и дзоты, а также дома ничего не подозревающих мирных граждан. Пехота водворяется туда точно так же, как и в окопы. Да, кстати, даже не пытайтесь посадить в шалаш Лукича, что в Разливе, несколько армий — умный редактор не даст вам перенаселить это памятное человечеству место.

Специфика расположения артиллерии и тягачей

КНР. Закончив с пехотой и окопами, можно приступать к размещению артиллерии и тягачей для ее экстренной эвакуации. Противотанковые пушки лучше сразу окапывать — так они имеют значительно больше шансов уцелеть до конца боя. Для того чтобы отдать им соответствующий приказ еще до начала столкновения, достаточно воспользоваться сверхполезным в нашем деле подменю «Start Commands» в меню «Unit». Полный список команд этого меню, посредством которых можно даже создавать простейшие скриптовые сценки, прилагается (см. соответствующую вставку в конце материала. — **Прим. ред.**). В настоящий момент вам жизненно необходима команда «Entrench_Self». Окопают в лучшем виде — так, что маленькие пушки потом и не найти.

Советует КНР

Плотная расстановка техники категорически не рекомендуется. Весьма желательно наличие свободного пространства между юнитами (как минимум половина тайла).



Рис. 3.

Советует КНР

При размещении юнитов необходимо проверять местность на предмет проходимости: например, следите, чтобы танк не попал в болото — утонет и даже «help me get my feet back on the ground» крикнуть не успеет. У грузовиков и полугусеничных машин (особенно это касается грузовиков) «отдельная» проходимость.

ЖИМ. Кстати, эта команда применима ко всей боевой технике, кроме автомобилей снабжения и броневиков. Используйте ее, и ваша техника будет... *(задумывается)* хотя бы доживать до конца сражения. Если сможет. Кроме противотанковых пушек есть еще гаубицы и дальнобойная артиллерия. Эти чудеса враждебной мысли способны простреливать почти всю карту. Для того чтобы точно знать, где игрок (или компьютер) начнет бой под градом тяжелых металлических болванок, набитых вдобавок порохом, и сделать из этого соответствующие выводы, можно посмотреть радиусы обстрела пушек (да и вообще всех юнитов, заботливо расположенных вами на

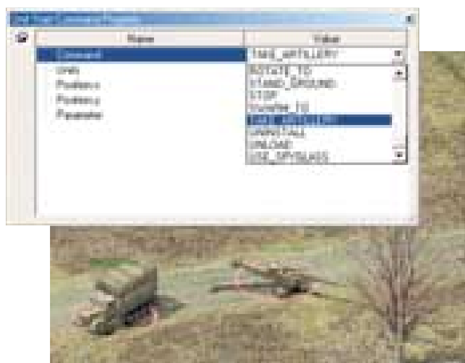


Рис. 4.



Рис. 5.

карте). Просто нажмите кнопочку с изображением знака мужского начала, находящегося в состоянии сильного похмельного синдрома.

УГМ в ужасе смотрит поочередно то на ЖИМ, то на рис. 3.

УГМ. Ну ты, это... С выражениями поосторожнее! Не проще ли сразу сказать: кнопку на тулбаре «Units Fire Ranges»? Она, кстати, имеет две позиции: вкл. и выкл. Как говорится, кому что нравится. Лично у меня она постоянно вкл., — еще в школе мне говорили, что я питаю нездоровую любовь к пересекающимся окружностям. *(С пафосом.)* О, эти четыре пересекающихся горизонтальных кольца! (Между прочим, здесь вам не автомобильный журнал! Или платите за рекламу, или одно из двух! — **Прим. ред.**).
КНР. С таким IQ выговорить слово «окружность» — это успех! Правда, временный. С таким IQ прямая дорога в мулы — тяжести перевозить. И знаешь... миру сразу бы полегчало.
ЖИМ. Жаль, что эта вакансия уже занята — для перевозки орудий используются артиллерийские тягачи и обычные грузовики. Чтобы присоединить пушку к чему-нибудь из вышеперечисленного, можно использовать команду «Take_Artillery» из известного меню, либо зайти в меню «Unit» и там нажать на «Artillery positions». После этого кликаем на механическом муле, сиречь тягаче, а потом на пушке, которую он повезет туда, где ей всегда будут рады. Если все сделано правильно, то и пушка, и тягач будут обведены зелеными кружочками, а между ними появится зеленая линия (нет, не тонкая — нормальная), символизирующая, видимо, гм... тонкую, незаметную для человека духовную связь двух неодушевленных механических изделий. И если вы будете столь же бессердечны, как Злой Раджа, разлучивший Зиту и Гиту из одноименного индийского киноблокбастера, то сможете одним нажатием кнопки «Delete» разрушить эту связь.

Все трое с сомнением смотрят на рис. 4.

УГМ. Алё, Радж Капур, фильтруй базар-то! *(Строго и официально, глядя на зрителей.)* Я, будучи поклонником настоящих мужских фильмов, хочу сказать вам: помните, что при нажатой кнопке «Artillery positions» моя любимая клавиша «Delete» работает так, как описал этот хлюпик, а потому не способна удалять ненужные объекты с будущего театра военных действий. Во избежание нервных срывов нажмите ее еще раз и начинайте удалять!

Между ЖИМ и УГМ разгорается спор о судьбах великого индийского кинематографа. Большая часть спора зрителю не интересна и поэтому микшируется продолжительными «бипами». Изредка долетают только обрывки фраз: «Нога любимого не может сделать больно, она — как дуновенье ветерка»; «Это не рука литейщика! Если ты работаешь на литейном, ты должен терпеть жар»; и пр. бр., хорошо известный каждому, кто хоть раз смотрел хоть какое-то кино, отличное по сюжету от спасения миелофона от Весельчака У.

Минирование земельных участков

КНР *(в сторону, обращаясь к зрителям).* В отношении обоих я с удовольствием применил бы что-нибудь обладающее сильным освежающим действием. Например, мины. *(Кровожадно улыбается собственным мыслям.)* Мины у нас живут в закладке «Objects». Бывают противопехотные и противотанковые. Минные поля закладываем исходя из принципа «один тайл — один мин»: больше одной мины на клеточку игрового поля ставить не рекомендуется, поскольку эффекта это не увеличит. А зря... Закладывая минные поля, не забывайте две веши: табличку с надписью «Заминировано», а также то, что противотанковые мины безвредны для здоровья пехоты и, более того, видимы ею, а вот противопехотные узнаются только саперами.

Придирчиво разглядывает рис. 5. Тем временем спор о судьбах индийского кино заканчивается. ЖИМ подбегает к КНР, размахивая видеокассетой.

ЖИМ. Эй, хватит гундеть! Лучше пойдем пересмотрим мою любимую психологическую мелодраму «Дети кукурузы: Кровавая жатва».
КНР *(просветленно).* О, это как раз соответствует моему настроению! Уже иду, вот только сообщу почтенной публике, что в следующий раз мы приступим к изучению того, без чего почти невозможно сделать хорошую карту. Нет, не пиво. Скрипты.

Советует КНР

Многие юниты не имеют окраски для некоторых сезонов. Например, у русских нет африканской окраски, а у союзных — зимней. Отсутствие текстуры выглядит как черно-белое макраме на модели юнита.

Советует КНР

В скрипте доступ к юнитам (и объектам) можно получить через идентификаторы, назначаемые в редакторе как «ScriptID» в properties объекта. В тех же properties можно поставить процент «здоровья» объекта (в интервале от 1 до 100).

Задание стартовых команд и изменение свойств юнита

УГМ. А вот в наше время скриптов-то и не было. Обходились чем-то вроде стартовых команд. И сейчас так можно: выбираем юнит и задаем ему кучу стартовых команд, складывающихся в последовательность осмысленных действий. Посмотреть эту последовательность можно в подменю «Start Command List» — чтобы что-то поменять и, если не понравилось, что-то совсем убрать. Пробуйте! Конечно, скриптов это не заменит, но массу проблем как рукой снимет.

ЖИМ. А еще бывает полезно изменить свойства юнита, вроде «количества здоровья» или принадлежности этого самого юнита к тому или другому игроку. Ну, к примеру, вы решили отыграть эпидемию кошмарной водянки мозга. Для этого берем юнит, который, по вашему мнению, болен этой страшной болезнью, и дважды щелкаем на нем в профилактических целях левой мышекнопкой. Возникает вот такое меню:

Машет манипулятором в сторону рис. 6.

КНР. Первая строчка сверху сообщает о том, сколько юнитов с этим связано. Если вы кликните на ней пару раз, то все они от него отцепятся, после чего их можно будет либо удалить, либо прицепить новые. Строчка нужна для того, чтобы извлекать из домов пехоту, отцеплять вагоны от поездов... Словом, кому и на что хватит фантазии. Вторая строчка — угол поворота отважного воина (или не-воина). Влияет напрямую на способность к



Рис. 6.

обнаружению врага — с глазами на затылке у бойцов все еще плохо.

Советует КНР

Авиация ставится в отдельном окне, доступ к которому можно получить через кнопку с изображением самолета или меню «Map->Units Creation Info». Параметр «Formation Size» — это количество самолетов для одного вылета. Параметр «Count» — общее число самолетов данного типа. Там же можно поставить время регенерации авиации, точки вылета, имя взвода десантников и их количество и, самое главное, страну, за которую воюет игрок.

Колонки JAZZ SPEAKERS J-7915





- Номинальная мощность (RMS): 45 Вт (сабвуфер — 20 Вт, сателлиты — 5*5 Вт)
- Сабвуфер — два 3"-динамика, сателлиты — широкополосные 2"-динамики
- Диапазон частот: 50 Гц — 20 Кгц
- Регулировка громкости, басовых частот
- Аудиовходы: 9-контактный вход DIN 3,5 мм стерео (5.1) и RCA (5.1)
- Блок питания: 220 В
- Магнитный экран
- Габаритные размеры (мм): сабвуфер — 171x294x275, сателлиты — 91x90x79, центр — 295x91x 215



www.jazz-speakers.ru

Призы предоставлены маркой JAZZ SPEAKERS

Счастливый УЧУ



Рис. 7.
Крутить юнит можно на панели инструментов слева. Там есть такой волшебный квадратик с циферками и надписью «Angle»...

Скриптовые команды

Список простых и понятных команд, которые можно использовать для создания простейших скриптовых сценок

Ambush — устроить засаду (соответствует кнопке «Засада» в игре)
Art_Bombardment — открыть огонь по площади (соответствует кнопке «Продолжительный огонь»)
Clearmine — очистить местность от мин в некотором радиусе от указанной точки
Deploy_Artillery — отцепить орудие от тягача (грузового автомобиля)
Disband_Formation — распустить взвод
Enter — загнать пехоту в здание, дот, машину
Entrench_Self — окопать юнит
Form_Formation — сформировать взвод из отдельных бойцов
Heal_Infantry — лечить пехоту в некотором радиусе от указанной точки
Move_To — двигаться в указанную точку
Parade — принять указанную формацию (формации пехоты задаются цифрами от 1 до 5)
Placemine — заложить мины в некотором радиусе от указанной точки
Repair — починить все юниты в некотором радиусе от указанной точки
Resupply — доставить новые боеприпасы в указанную точку
Resupply_Human — доставить новых бойцов в указанную точку
Rotate_To — повернуть юнит в указанном направлении
Stop — остановить указанный юнит
Swarm_To — двигаться в указанную точку, попутно атакуя всех противников
Take_Artillery — прицепить орудие к тягачу (грузовому автомобилю)
Unload — выгрузить пехоту из грузовика (вагона, дома)
Use_Spyglass — использовать бинокль, снайперский прицел для обзора местности

Многозначительно косится в сторону рис. 7.

ЖИМ. Следующие две строчки пока пропускаем, за ненадобностью...
УГМ. Для тех, кто в танке: ключевое слово тут «пока».
КНР. Ну а дальше все просто: кому все это принадлежит (вам, ему или пока никому). Строчкой ниже – количество здоровья (у техники оно не может быть меньше 1). Наконец, для любителей парадов и демонстраций – тип построения (строго соответствует ГОСТам и типам построений в игре).
ЖИМ. Все! Кто куда, а я за попкорном. «Дети кукурузы» больше ждать не могут... *(Обращаясь к УГМ.)* А вот еще там есть момент, когда человек попадает в картофелеуборочный комбайн... *(Удаляются.)*
КНР. А что, картофелеуборочный комбайн – это мысль!..

КОНЕЦ ВТОРОГО ДЕЙСТВИЯ
ЗАНАВЕС



игровое железо





Итак, Pentium 4 наконец-то вырвал победу у Athlon XP! Правда, с минимальным преимуществом...



Мультиплатформенность

1

Как AMD вычисляет PR-рейтинг своих процессоров? Насколько сильно игровая производительность зависит от частоты шины? Все ли чипсеты одинаково хороши?.. Ответы на эти вопросы, а заодно и тестирование двух топовых процессоров — в текущей колонке. *стр. 120*



Не-ультра

2

Продолжаем методично возделывать наше видеокарточное поле. Ранний урожай озимых мы успешно собрали в прошлом месяце. То, что выросло сегодня, честно говоря, очень похоже на сорняки. Но не будем торопиться с выводами. *стр. 124*



Мультиплатформенность

Дмитрий Лаптев

Как AMD вычисляет PR-рейтинг своих процессоров? Насколько сильно игровая производительность зависит от частоты шины? Все ли чипсеты одинаково хороши?.. Ответы на эти вопросы, а заодно и тестирование двух топовых процессоров — в текущей колонке.



Вестник индустрии

Исправно выпуская по паре-тройке новых чипсетов в месяц, компания Intel несколько отошла от своих прямых обязанностей по совершенствованию медно-кремниевых мозгов. И после покорения трехгигагерцового рубежа процессором Pentium 4 3,06 ГГц не радовала нас новыми частотами уже более полугода. Не порадовала и сейчас, несмотря на широко отмечавшийся в мае десятилетний юбилей торговой марки «Pentium». Тем не менее в полку процессоров с частотами от 2,4 до 3,0 ГГц за отчетный период прибыло. От предшественников их отличает буква «C» в маркировке, включенная технология Hyper-Threading и центральное новшество — 800-мегагерцовая системная шина. Ясно, что прежде материнских плат под Socket 478 с официально разрешенной частотой FSB=200 МГц (дающей искомые 800 «тиков» по интеловскому шиноисчислению) не было, поэтому Intel тут же вернулась к своему излюбленному занятию и выпустила два свежих набора системной логики. А неутомимые штамповщики матплат дружно пополнили свои продуктовые линейки, причем отдельные «пополнения» местами уже поступили в продажу.

Чутко дремавшая AMD немедленно пробудилась, осознала реальность перспективы отстать от паровоза и совершила симметричный шаг: перевела свои «Атлоны» на ту же самую FSB=200 МГц (что, однако, в данном случае означает всего-то 400 эффективных мегагерц на шине). Но в отличие от Intel распространила это новшество лишь на единственную старшую модель, промаркированную как Athlon XP 3200+. Кроме ускоренной шины новинка отличается от предыдущего Athlon XP 3000+ повышенной на 33 МГц частотой ядра (она теперь равняется 2200 МГц). Чуть позже планируется запустить в оборот обновленный Athlon XP 3000+ с шиной 400 МГц и урезанной в качестве компенсации до 2100 МГц настоящей частотой.

Таким образом, PR-рейтинг впервые превысил реальную частоту на целую тысячу единиц, что уже начинает слегка противоречить логике. Ведь Pentium 4, производительность которого условно принята за единицу измерения, с переходом на 800-мегагерцовую шину никак не мог стать слабее. Логичным было бы иное: для сохранения актуальности PR-рейтинга пересмотреть его у младших моделей (от 2400+ и выше) или, оставив прежние индексы, усилить сами процессоры (поднять им частоту или разогнать шину, добавить кэш...). В AMD об этом знают, и ситуацию объясняет выдержка из пресс-релиза: «Для наиболее точной оценки производительности при исполнении современных популярных приложений AMD произвела обновление своего набора тестов в соответствии с текущей ситуацией с ПО». Вот оно что! Видимо, новый набор программ оказался более «AMD-любивым», нежели прежний.

Кстати, в списке обновлений (а всего в тестпакете, используемом для определения рейтинга, значится 30 позиций) преобладают игровые тесты в разрешении 1024x768x32. Добавлены не нуждающиеся в представлении тайтлы: 3DMark 2003, Comanche 4, Jedi Knight II, Unreal Tournament 2003. Причем последний прогоняется аж в двух режимах — Botmatch и Flyby, что особенно примечательно, ведь UT2003 считается едва ли не парадным игровым тестом для Intel, который должен наглядно демонстрировать успехи технологии Hyper-Threading, ибо оптимизирован. Из прежних экзаменационных испытаний остались не менее добрые знакомые 3DMark 2001 SE, Quake 3, Serious Sam (и первый, и второй!) и слабоактуальные, но по-своему прожорливые MDK2 и Aquamark.

Так что в сторону иронию! Все серьезно, и если только перечисленные бенчмарки при определении PR-рейтинга не компенсировались результатами в других малопримечательных или просто неигровых приложениях, у нас есть все шансы получить самый быстрый современный игровой процессор, ведь Pentium 4 3,2 ГГц еще только в анонсах.

«Пентиум-товарная», «Атлон-сортировочная»

Строго говоря, сравнивая процессоры, у которых «перещелкнули» лишь частоту шины, мы на самом деле сравниваем в большей степени платформы (процессор + плата + память). И активную роль здесь играет как раз материнская плата, в чей

BIOS мы торжественно загружаем очередную частоту FSB (Front System Bus). В самом же процессоре ровным счетом ничего не меняется, если не считать «прошивки» со свежим (уменьшенным против прежнего!) множителем. К сожалению, в отличие от firmware материнской платы, обновить микрокод ЦП в домашних условиях никак нельзя, он заливается в процессор единожды в ходе его изготовления. Тем не менее общая производительность системы с переходом на новую шину поднимается и, как правило, на большую величину, нежели можно было бы ожидать, пропорционально разгоняя само ядро.

Причина ускорения немудреная: увеличивается скорость поступления данных в процессор, и он эффективнее загружает ими свои вычислительные блоки. Поэтому, кстати, на неизменной собственной частоте начинает больше греться и нередко требует повышенного напряжения и усиленного охлаждения. Какие же практические выводы можно сделать из данного теоретического «прогона»? Пожалуй, только такие:

а) Если по каким-либо внешним причинам не удастся обеспечить усиленный приток питательных веществ к центральному «мозгу» (матплата поддерживает только устаревшую память, или сама память слаба и с подъемом частоты требует поднять тайминги, и т.д.), то никакого (или почти никакого) преимущества перед системой с медленной шиной мы не получим.

б) Не всякий старый процессор выдержит переход на новую частоту шины, даже если мы вручную разблокируем и скорректируем его множитель. Формально это приравнивается к разгону. Хотя, как показывает практика, такой «разгон» едва ли не самый благодарный и безопасный. Так что, думается, даже к среднебюджетному Athlon'у имеет смысл приобретать прогрессивную матплату на одном из последних чипсетов, с максимальным диапазоном частот FSB и прочим. А для последовательных сторонников разгона других вариантов попросту нет.

Впрочем, в самих процессорных компаниях в значимости платформы никто не сомневается. Вот, пожалуйста, оцените, в какое окружение они поместили поступившие к нам на тест ЦП:

Pentium 4 3 ГГц приехал на «родной» плате Intel D875PBZ Bonanza на чипсете i875P, доукомплектованной двумя модулями по 512 Мбайт DDR-памяти PC3200 от Kingston, парой Serial ATA-винчестеров Seagate Barracuda ATA V по 120 Мбайт, сблокированных в режиме RAID-массива.

Athlon XP 3200+ прибыл к нам в системном блоке от компании «Ф-Центр» со следующей хардкорной начинкой: материнская плата Abit NF7-S на чипсете nForce2, два модуля x 512 Мбайт DDR PC3200 Kingston, два винчестера Western Digital Raptor 360GD SerialATA в RAID-массиве.

И если SATA RAID в игровом аспекте едва ли так уж необходим (хотя этот вопрос тоже подлежит отдельному исследованию, которое непременно последует), то два модуля памяти для полноценной работы двухканального контроллера уже становятся обыденностью.

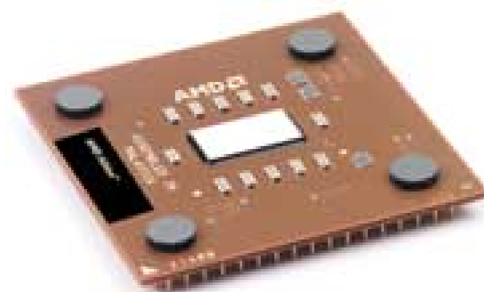
Наш практикум

Итак, платформы представлены, набор тестов, надеюсь, не нуждается в рекомендациях (кроме упомянутых, вошедших в атлоновский PR-тестпакет, замерялась производительность памяти в PCMark 2002, а из неигровых приложений привлекались WinRar 3.11, архивировавший со средней степенью сжатия файл объемом 128 Мбайт, и MP3-компрессор Lame 3.93.1, упаковывавший 777 Мбайт музыки (с битрейтом 128 Кбит/с).

AMD Athlon XP 3200+

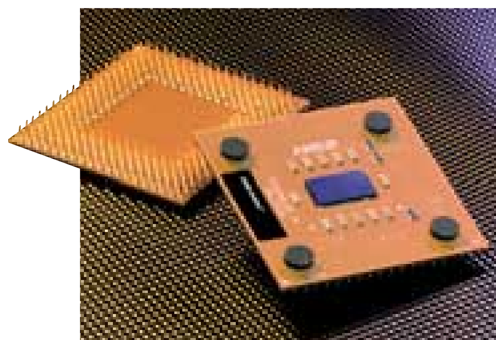
Цена $464
Тактовая частота 2200 МГц
Эффективная частота системной шины 400 МГц
Разъем Socket A
Кэш первого уровня по 64 Кбайт для данных и команд
Кэш второго уровня 512 Кбайт
Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, 3DNow!, 3DNow! Professional

итоговый рейтинг **4,4**



Ну и где же здесь обещанная скорость 3,2-гигагерцового Pentium 4? Даже беглого взгляда на результаты тестов (см. таблицу) достаточно, чтобы убедиться в практически повсеместном отставании нового Athlon'а даже от трехгигагерцового представителя конкурирующей концессии. Ни в коей мере не ставлю под сомнение справедливость PR-рейтинга (уверен, что в бизнес- и профессиональных приложениях ситуация для Athlon'а складывается более благоприятная). Но, честно сказать, я бы очень удивился, если бы в наших традиционных игротестах Athlon на этот раз оказался впереди. Ведь уже в апрельском раунде тестирования Athlon XP 3000+ на ядре Barton отстрелялся примерно наравне с Pentium 4 3,06 ГГц. А с появлением плат на добротных двухканальных DDR-чипсетах (SiS 655 и в особенности новом i875P) интеловцы получили закономерное преимущество.

Пропускная способность прежней 533-мегагерцовой шины в 1,6 раза превышала таковую у 333 МГц шины от AMD. А с переходом на 800 и 400 МГц соответственно разница стала двукратной: в переводе на привычные единицы это 6,4 против 3,2

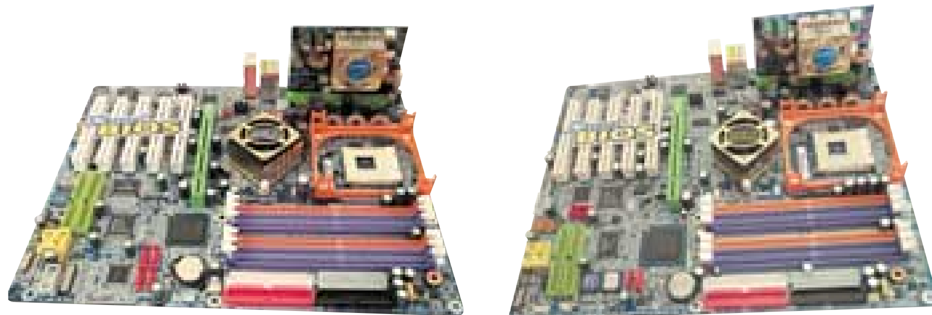


Гбайт/с. Востребованность этой на первый взгляд избыточной скорости уже не подлежит сомнению — одна лишь DDR-память, работая в двухканальном режиме на 400 МГц, может выдать на-гора как раз 6,4 Гбайт/с. Конечно, это предельная величина, память чаще сама становится бутылочным горлышком, ведь кроме процессора к ней обращаются и другие компоненты по своим независимым каналам. Но, похоже, именно сейчас интеловская Quad Pumped Bus (системная шина с учетверенной опорной частотой) начинает уходить в отрыв. Эти умозаключения наглядно подтверждаются и результатами теста памяти в PCMark 2002. Косвенно такая ситуация означает, что у AMD есть шанс с появлением плат на чипсетах VIA KT600 и SiS 748 немного отыграться. При условии, что эти наборы окажутся сверхудачными. Посмотрим! (А заодно наконец-то закончим «зависший» уже два месяца назад тест матплат под Athlon.) Хотя реальное возвращение AMD на вершину центрально-процессорного олимпа более вероятно осенью-зимой с выпуском горячо ожидаемых 64-битных процессоров (если его не отложат, что, увы, не исключено).

Пока же мы имеем слегка переоцененный, но тем не менее один из самых мощных настольных процессоров. Максимальное тепловыделение по сравнению с 3000+ увеличилось ничтожно: с 74,3 до 76,8 Вт. Разогнять старшие в линейке процессоры — занятие традиционно неблагодарное: с предустановленным и рекомендованным AMD кулером удалось «воткнуть» лишь 210 МГц на шине, что дало 2310 МГц на CPU (на самом деле для «упершихся» уже полгода назад в частотный потолок Thoroughbred/Barton это даже неожиданно много).

Поставить обновленный процессор, кроме плат на KT600, SiS748 и nForce2-400, в действительности можно на любую плату, лишь бы в BIOS Setup была доступна частота 200 МГц — например, на чипсет nForce2 и даже KT400 (KT400A). В последнем случае выигрыш от апгрейда, надо полагать, будет совсем мизерным (учитывая одноканальную схему контроллера памяти).

В продаже Athlon XP 3200+ пока не замечен, но 3000+ можно найти по цене около $280, что много приятнее $325, рекомендованных для оптовых партий самой AMD. Поэтому есть надежда, что и последняя модель будет стоить дешевле заявленных $464. По крайней мере не дороже, чем на тот момент будут оцениваться 3 гигагерца в бело-голубой коробке с характерной надписью «Pentium 4».



Платы от Gigabyte на свежих интеловских чипсетах — GA-8KNXP (i875P) и GA-8PENXP (i865PE). С виду близнецы, на деле же первая существенно быстрее. Неужели 865-й урезан лишь «административно» и сделать его полноценным, включив чудодейственную PAT, можно простой коррекцией прошивки BIOS? Не исключено, что и так.



Intel всегда выпускала полный ассортимент плат на собственных чипсетах. Да, минималистская комплектация (на нашей плате даже аудиочип не распаян), полное отсутствие разгонных настроек в BIOS. Зато исключительная стабильность, и... обратите внимание на радиатор на северном мосту чипсета — хотелось бы почаще видеть такие на платах!

Intel Pentium 4 3 ГГц

Цена	$420
Тактовая частота	3000 МГц
Эффективная частота системной шины	800 МГц
Разъем	Socket 478
Кэш первого уровня	8 Кбайт/12000 команд
Кэш второго уровня	512 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2
итоговый рейтинг	4,6



Итак, Pentium 4 наконец-то вырвал победу у Athlon XP! Правда, с минимальным преимуществом (за исключением суперчувствительного Quake 3, чьи результаты иногда просто удивляют, в силу чего приходится перепроверять их по нескольку раз. Но нет, в данном случае все цифры — истая правда). Примечательно, что тест RayTrace, демонстрирующий работу 3D-движка с «трассировкой лучей», полностью завязанного на вычислительную мощность процессора (вернее, его SSE-расширение),



в компании с Lame, показали максимальный результат на «старом» Pentium 4 3,06 ГГц с шиной 533 МГц. Сказались добавочные 60 МГц самого процессора. А подлинный сюрприз преподнес Unreal Tournament 2003, в котором, пусть и с небольшим отрывом, но победил Athlon XP 3200+. И это после того, что было сказано о его оптимизации под Pentium 4 вообще и Hyper-Threading в частности!

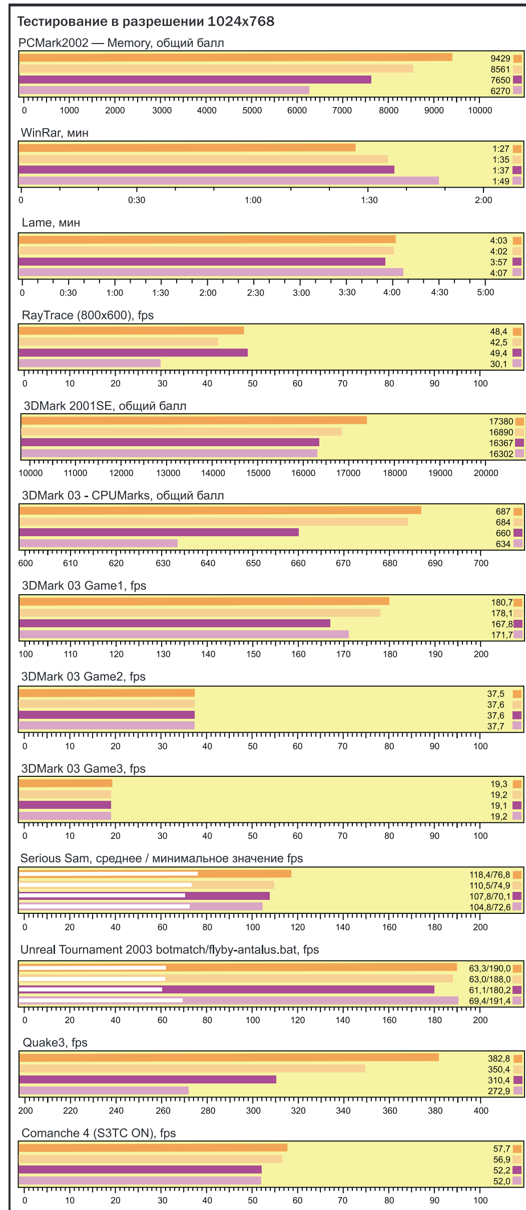
С игроцко-пользовательской точки зрения новый процессор ничего особо примечательного собой не представляет: тепловыделение до 81,9 Вт, с рассеиванием которого по-прежнему легко справляется коробочный кулер, хотя его современная турбинная разновидность на максимальных оборотах несколько шумновата; разгон имеет место быть, причем со штатным охлаждением на удивление легко принялась частота 3450 МГц (15x230). А прилаженный не без труда водяной Poseidon WCL-02 поднял порог до 3750 МГц (15x250)! Конечно, результат на рекорд не тянет, да и переход на какой-нибудь прогрессивный медно-воздушный пропеллер дал бы сравнимые очки-голы-секунды, но с гарантированно меньшим комфортом для вашего высокомузыкального слуха.

Наконец, что хорошо видно по тестам (и мне уж как-то неудобно повторяться): зависимость результатов от используемой платформы очень велика. Поэтому запишем на полях, что «Наш выбор» присваивается лишь процессору в комплекте с платой на Canterwood-чипсете (i875P). По замыслу Intel этот чипсет отныне покрывает профессиональный сектор, где до сих пор обитали противоречивые i850e (только RDRAM-память) и E7205 (DDR-память, но лишь устаревшая PC2100-разновидность, плюс заоблачная стоимость самих плат). У 875-го никаких маркетинговых ограничений нет — поддерживается двухканальная DDR400 PC3200 и особый фирменный PAT-режим чипсета (то бишь Performance Acceleration Technology). PAT снижает задержки на пути прохождения сигнала, что ощутимо поднимает эффективность обмена по шине (старожилы, возможно, помнят, как чипсет AMD-761 в свое время похвалялся режимом SuperBypass, выдвигавшим его на первое место среди тогдашних DDR-чипсетов под Athlon. Сейчас мы наблюдаем похожий подход у Intel).

Второй среднебюджетный чипсет Springdale (i865PE, есть также версия с графикой – i865G) отличается от 875-го как раз таки выключенной PAT, что радикальным образом отражается на скорости. Кстати, уже сейчас можно найти фирменную плату на i875P по цене чуть более $150 (например, Gigabyte GA-8IK1100). Если учесть, что платы с южным мостом ICH5R – первые с интегрированным в чипсет «прозрачным» Serial ATA RAID (не требующим установки драйверов и даже переустановки ОС – данные перельются на второй подключенный винчестер в фоновом режиме!), спецшиной для гигабитного LAN-контроллера, «растущей» прямо от северного моста чипсета и восемью портами USB 2.0, то остается только удивляться подобной щедрости.

Единственное огорчение ждет владельцев старых процессоров с шиной 400-533 МГц: им новые платы покупать нет никакого смысла, потому как память синхронизирована с частотой процессорной шины и, к примеру, DDR400 смогут полноценно задействовать только владельцы Pentium 4, подобного рассмотренному в сегодняшнем тесте...

Intel Pentium 4 3ГГц (800 МГц FSB) + i875P
Intel Pentium 4 3ГГц (800 МГц FSB) + i865PE
Intel Pentium 4 3,06ГГц (533 МГц FSB) + i865PE
AMD Athlon XP 3200+ (400 МГц FSB) + nForce2-400



Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит замечательные компании «Ф-Центр» (www.fcenter.ru), USN Computers (www.usn.ru) и московское представительство суперкорпорации Intel (www.intel.ru) за любезно предоставленную для вдумчивого тестирования сверхновую высокотехнологичную (да что там – передовую!) компьютерную технику.*

Не-ультра

Дмитрий Лаптев

Продолжаем методично возделывать наше видеокарточное поле. Ранний урожай озимых мы успешно собрали в прошлом месяце. То, что выросло сегодня, честно говоря, очень похоже на сорняки. Но не будем торопиться с выводами.

Дубль два

Не нужно было обладать даром предвидения, чтобы напророчить скорейшее замещение откровенно неудачной линейки NV30 (GeForceFX 5800 и 5800 Ultra) новым «переработанным и дополненным» изданием GPU с внутренним индексом NV35 и внешним — 5900. Так и вышло. Причем обвинять nvidia в выпуске «бумажного» чипа на сей раз не приходится, пригодные для тестов образцы появились через считанные дни после официального запуска.

Так что же нам предлагают на этот раз за 500 стартовых условных?

а) На 10 миллионов транзисторов больше, что нельзя назвать принципиальной прибавкой на фоне 125 миллионов, уже упакованных в NV30. А значит, есть надежда, что проблемы решались качественным путем, за счет внутренней оптимизации.

б) Пиксельные процессоры хоть и остались в прежнем составе (4 конвейера), но за счет навески целого ряда дополнительных вычблоков в пределе могут совершать до 12 операций с плавающей точкой за такт (пока лишь в OpenGL) против единственной — в NV30! Соответственно, заявлен двукратный рост производительности на пиксельных шейдерах с максимальной — 128-битной — точностью представления цвета (как уже отмечалось, GFFX отводит под каждый цветовой компонент 32 бита, что и дает в сумме 128 бит для хранения цвета каждой точки).

в) В качестве мер по устранению печально-памятного провала с FSAA и анизотропной фильтрацией у NV30 (одновременная активизация которых приводила к столь грандиозному торможению, что карта по абсолютным результатам начинала отставать даже от конкурирующих среднебюджетников) заявлен новый режим, должный сочетать приемлемые качество и скорость. А также обновленная технология экономии пропускной полосы памяти — Intellisample HCT: максимальный коэффициент сжатия без потерь для MSAA-режимов полноэкранного сглаживания по-прежнему равен 4:1, но алгоритм определения потенциальной «сжимаемости» блоков данных усовершенствован.

г) nvidia не могла оставаться в стороне от махинаций ATI со «стенсильными тенями», точнее, буфером шаблонов (stencil buffer), используемым для построения динамических теней в DOOM III. Новоявленная технология называется UltraShadow и декларирует не только вдвое более быстрое заполнение буфера шаблонов по сравнению с обычным рендерингом в буфер кадра, но и фирменную опцию: программисты теперь могут задавать диапазон глубины в кадре, на котором возможно распространение теней. Дополнение, что и говорить, логичное. Если мы, к примеру, имеем дело с настольной лампой, то она физически не может отбрасывать тень до горизонта. А на практике без ущерба для качества картинки можно сильно сокращать ареал распространения теней почти в любой сцене. Не очень здорово лишь то, что кроме карт на NV35 эта технология пока нигде больше не фигурирует (впоследствии, возможно, ее включат в драйверах и для NV30). И удастся ли nvidia уговорить девелоперов оптимизировать новые игры персонально под самые дорогие ее карты — большой вопрос. Особенно если учесть, что переработка требуется нешуточная.

д) Наконец, основное новшество, выгодно отличающееся от вышепредставленных тем, что устойчиво работает вне зависимости от внешних условий и программной оптимизации. А именно 256-битная шина памяти в сочетании с высокочастотной, но «простой» DDR-памятью (не DDR2, применение которой возможно в будущем, но едва ли скором, поскольку один раз обжегшись, в почти прямом смысле, об эту память, nvidia вряд ли захочет повторения). Таким образом, мы наблюдаем возврат к решению, год назад апробированному компаниями Matrox и ATI. Любопытно, что и расстановка чипов памяти «вокруг» GPU напоминает схему Matrox Parhelia. В результате пропускная способность памяти у старшей модели (5900 Ultra) за счет применения самой быстрой на сегодня 2,2-наносекундной памяти добралась до 27,2 Гбайт/с, что по сравнению с 16 Гбайт/с у 5800 Ultra просто гигантский шаг вперед.

е) Ни в коем случае не забудем упомянуть о том, что nvidia методично продолжает полировать свой чудо-драйвер Detonator FX, вытаскивая из рукава все новые и новые fps для популярных бенчмарков и даже некоторых игр. Впрочем, на этом пути не обошлось без очередного конфликта с щепетильными товарищами из Futuremark, углядевших-таки незначительное падение качества на последних версиях FX-драйверов в собственных тестах. В результате появился апдейт к 3DMark 03, не позволяющий драйверу видеокарты (по крайней мере нынешним версиям — nvidia Detonator 44.03 и ATI Catalyst 3.4) определить факт запуска этого тестпакета и соответствующим образом подкрутить настройки. В наших тестах разброс значений между «пропатченным» 3DMark 03 и старым 320-м релизом составил для GeForceFX 5900 Ultra в разных подтестах 10-25% (!), тогда как ATI Radeon 9800Pro поштрафился лишь на несколько процентов. Нехорошо обманывать народ, да.

Бюджетный дефицит

В среднебюджетной категории также не обошлось без новостей от nvidia. К счастью, куда более приятных. Пересмотрены частоты для 5600-й линейки в сторону увеличения: к примеру, 5600 Ultra разогнана до 400 МГц GPU и 800 МГц памяти (против прежних 350/700 МГц). Правда, в Москве пока что и оригинальная версия в свободной продаже не объявлялась.

Зато ряд столичных торговых точек затарился картами, обязанными прямо конкурировать с 5600-й «Ультрой», а именно ATI Radeon 9600Pro. В коробочной поставке новинка стоит около $215. А дальнейший мониторинг прилавков обнаруживает еще более интересный факт: наконец-то в массовом порядке объявился Radeon 9500Pro, в фирменной «сапфировской» упаковке стоящий $180. Что тут можно сказать... Загляните в практическую часть нашего тестирования и пользуйтесь моментом.

На этом фоне становится совершенно непонятно, кому адресуются простые GeForceFX 5600 с частотой 325 МГц на GPU и 550-600 МГц для памяти по ценам $180-210 в зависимости от брэнда.

Наконец, скорее в качестве курьеза, но все же: вопреки многочисленным предсказаниям (вероятно, врагов) в продаже таки появились отдельные экземпляры карт на GeForceFX 5800. Да, именно, простые, без «Ultra» в маркировке. Пришлось взять на тест. Результаты нижеследуют.

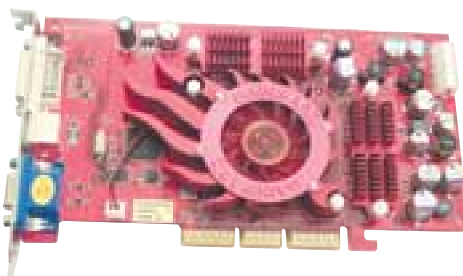
Как мы тестировали

Для сохранения совместимости результатов испытательный стенд оставлен неизменным с прошлого раунда видеотестирования. Это компьютер с материнской платой Gigabyte GA-8INXP на чипсете E7205, процессором Pentium 4 3,06 ГГц, 512 Мбайт DDR PC3200, винчестером Seagate Barracuda ATA V объемом 80 Гбайт и звуковой картой Creative SB Audigy 2. А вот драйвера новые: Detonator 44.03 и Catalyst 3.4 (build 6343). Windows же XP Professional SP1, как ни странно, прежняя.

Результаты тестов (см. их в таблицах ниже) в Splinter Cell 1.2 (демо TbilisiDemo.bin) на этот раз приведены лишь для универсального режима ShadowMode = Projector, поскольку на всех картах он работал ощутимо быстрее Buffer-режима, при крайне незначительном (в частности, типографским способом точно непередаваемым) качественном бонусе последнего. Прочие тесты: GT1, GT2 и GT4 и синтетика из обновленного 3DMark 03 (build 330), общий балл из 3DMark 2001 SE (кстати, тоже build 330), Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena 1.17 (demo001), Unreal Tournament 2003 (flyby-antalus.bat), Comanche 4. Все — в разрешении 1024x768 в 32-битном цвете и максимальном качестве с выключенными VSYNC и текстурной компрессией.

Gainward FX PowerPack! Ultra/760XP 128M Golden Sample

Цена	н.д.
Графический процессор	GeForceFX 5600 Ultra (375 МГц)
Видеопамять	2,5-нс DDR (700 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Интерфейсы	DVI, D-Sub, S-Video Out, FireWire
итоговый рейтинг	4,3



Видеокарта отлично справилась с возложенной на нее задачей: имитацией обновленного GeForceFX 5600 Ultra на частотах 400/800 МГц. Кстати, даже в разогнанном состоянии карта сохраняла отменную работоспособность без подключения внешнего питания и очень умеренно шумела своим, неординарного дизайна, кулером. Интересно, что главным на этой плате является DVI-разъем, поэтому единственный монитор с аналоговым входом приходится подключать через переходник. Как и старшие GeForceFX, карта использует разные частоты для 2D- и 3D-приложений, частота GPU «в покое» снижается до 235 МГц. Припиской «PowerPack!» в названии отмечен FireWire-контроллер, прилагаемый компанией Gainward едва ли не ко всем своим дорогим моделям, а «золотой сэмпл» означает повышенную на 25 МГц частоту чипа.

В игровых тестах (если только им можно доверять после вышеописанного инцидента с накруткой очков) на первый взгляд все замечательно на фоне обоих Radeon'ов. Обновленная Ultra, за редким исключением, всюду лидирует. Портят картину лишь неприятный провал со второй версией пиксельных шейдеров в 3DMark 03 и уже знакомое падение скорости закраски после включения на максимум FSAA с анизотропной фильтрацией. Ясно, что эти недостатки вытянуть одному лишь частотному разгону не под силу, но скорость подобных опций для среднебюджетных карт обычно не считается определяющей в выборе. Привлекательность же карт на обновленном варианте 5600 Ultra (как в сущности и на «старом») целиком будет зависеть от цены, которая на них установится. Если удастся приравнять ее к стоимости карт на Radeon 9600Pro, то последним придется несладко.

ATI Radeon 9600Pro

Цена	$215
Графический процессор	Radeon 9600Pro (400 МГц)
Видеопамять	2,8-нс DDR (600 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Интерфейсы	D-Sub, DVI, S-Video Out
итоговый рейтинг	4,2



Как и ожидалось, с переходом на 0,13-мкм техпроцесс Radeon'ы практически перестали греться. Вернее, нагрев под 3D-нагрузкой ощущается, но мы не удивимся, если на этом чипе выйдут карты с пассивным радиатором на

GPU. В дополнительном питании нужды также нет, хотя разъем для него на референсной плате разведен.
Увы, низкое тепловыделение – единственное чистое преимущество 9600Pro перед 9500Pro. Небольшая прибавка в частотах, как и предполагалось, не в силах компенсировать структурную ущербность (уполовинивание числа пиксельных и вершинных конвейеров и вдвое урезанную шину памяти). Но мы уже привыкли, что новая ослабленная модель получает более высокий индекс, нежели старая полнофункциональная. И главное здесь – не заблуждаться на этот счет.
Попробовать разве разгон? Действительно, было бы странно, если б такая «прохладная» карта отказалась разгоняться. Наш образец выдержал 530/700 МГц (GPU/память), и по всему было видно, что это не предел. Похвально, но, если помните, и Radeon 9500Pro не противился повышению частот, так что уступить 9600-му он ни при каких обстоятельствах не должен. Кстати, в тестах не все так однозначно: в Serious Sam новая карта даже превзошла «старушку». Зато результаты Splinter Cell наглядно демонстрируют, кто есть кто (эта игра очень чувствительна к пропускной способности памяти): Radeon 9500Pro обгоняет здесь не только 9600-ю, но и обе версии GeForceFX 5600 Ultra. Есть сведения, что часть карт на 9600Pro будут выпускаться в полноразмерном дизайне с 256-битной шиной памяти. Но пока это лишь слухи.
И чем прикажете резюмировать тестирование среднебюджетных DirectX9-видеокарт? Присвоить «Лучшую покупку» Radeon 9500Pro? Так мы это уже сделали, полгода назад.

Prolink PixelView GeForceFX 5800

Цена $330
Графический процессор GeForceFX 5800 (400 МГц)
Видеопамять 2,2-нс DDR2 (800 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out
итоговый рейтинг 3,8



Спешим сообщить, что кулерно-шумовое сопровождение у GeForceFX 5800 выгодно отличается от того, что мы (и соседи) слушали во время тестирования 5800 Ultra. Кулер без воздуховодов, прокачивает воздух внутри системного блока. На максимальных оборотах он немногим тише, чем FlowFX, поскольку «рабочий элемент» здесь – все та же турбина. К счастью, максимальные обороты набираются лишь на пару секунд после включения компьютера, а дальше активизируется система автоматического термоконтроля. И, к примеру, в наших довольно продолжительных тестах кулер ни разу голоса не повысил. Хотя, если подольше погонять карту в закрытом тесном корпусе, она закономерно «взвоет», поскольку нагрев по-прежнему велик и прикасаться к радиатору в разгар работы небезопасно.
Результаты тестов комментировать незачем – все те же родимые пятна NV30. Хотя по абсолютной величине карта, конечно, шустрая, к делу пригодная, но никак не по той цене, что установлена на нее рынком (установлена, отметим, не из-за чьего-то желания нагреть руки – себестоимость карт действительно очень высока, а сколько денег было потрачено на разработку самого NV30, даже представить трудно!).

nvidia GeForceFX 5900 Ultra

Цена $499 (рекомендованная)
Графический процессор GeForceFX 5900 (450 МГц)
Видеопамять 2,2-нс DDR (850 МГц)
Объем памяти 256 Мбайт
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out
итоговый рейтинг 4,2



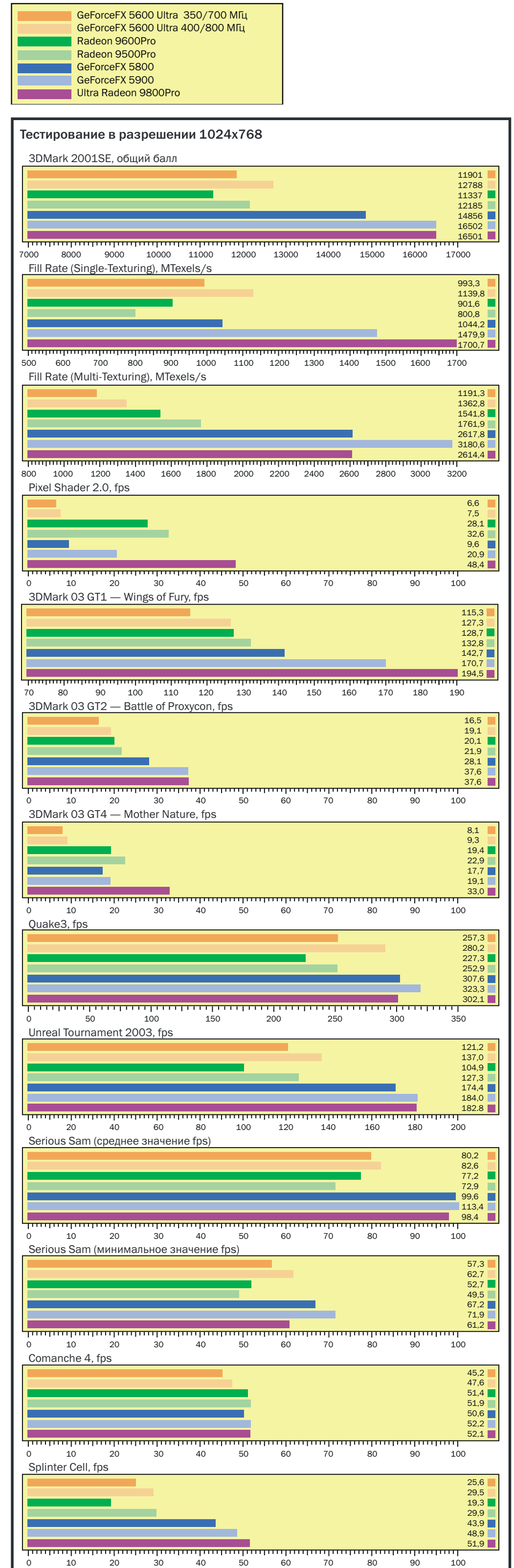
Любопытно, что кулер на этой карте почти копирует агрегат, смонтированный на GFFX 5800, отсутствует лишь крышка на радиаторе. К шуму претензий больше нет (примерно на таком уровне «звучат» большинство карт на GeForce4 Ti), нагрев по сравнению с 5800 Ultra снизился кардинально.
Что касается заявленных новшеств... Пиксельные шейдеры, как и обещано, исполняются вдвое быстрее прежнего (в 3DMark 03). Но вот незадача: еще в два раза быстрее их пережевывает Radeon 9800Pro! Полноэкранное сглаживание (FSAA) действительно заработало шустрее (а иное было бы странно, если учесть столь значительно подросшую производительность памяти), зато с анизотропией ровно такая же ситуация, что и прежде. На максимальном качестве (Intellisample=Quality, уровень эффекта – 8x) налицо все тот же провал в кадросекундах вкупе с посредственным качеством картинки. Скриншоты на этот раз помещать не будем, но, поверьте на слово, глядя на экран, не составляет труда отличить качество сглаживания-фильтрации от nvidia (с характерно смазанными вдали текстурами) и прямо-таки кристально четкую картинку в исполнении ATI-карт. Более того, переключение в режим Performance провала не устраняет (а картинку еще больше замыливает, хотя и на самую малость).
Помните, мы привередничали, что честная анизотропия распространя-

ется в случае карт ATI не на все поверхности? Плохо работает на наклонных и т.п. Сейчас этот огрех, между прочим, частично сохраняется, но на фоне того, что нам «устроила» nvidia, о нем уже никто не вспоминает – за незначительностью.

Впрочем, с выключенным FSAA + Aniso новый GeForceFX себя реабилитирует и в большинстве тестов обгоняет Radeon 9800Pro, хоть и с чисто формальным перевесом. И, будучи честными исследователями, мы оставляем место для сомнений – вдруг GeForceFX, потенциал которого несомненно выше (гибко программируемая архитектура), раскроет свои таланты в реальных DX9-играх, да так ярко, что мало не покажется? Посмотрим, ждать осталось недолго. Пока же ничего утешительного сказать не получится, карты на Radeon 9800Pro уже давно есть в продаже по цене от $415, а GeForceFX 5900 Ultra только начала поставляться и продается по ценам, взятым непосредственно с потолка: от $650.

Уповать на разгон тоже не приходится, хотя он возможен – наш экземпляр покорил 520/900 МГц (GPU/память), но принципиального преимущества не вытанцевалось (в Quake 3 прибавилось лишь 7 fps). Разумность 256 мегабайт видеопамяти в обозримом будущем остается под сомнением (а сейчас толку от такого объема нет точно). Карта со 128 Мбайт появится позже и на $100 дешевле, еще на сотню дешевле планируется оценить карту с пониженными частотами (окончательные частоты и сроки выпуска пока не сообщаются).







«На спине» nvidia GeForceFX 5900 Ultra несет еще один радиатор. К счастью, без вентиляторов.

Спасибо! *Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность компаниям Atlantic Computers (www.atlantic.ru) и «Радиокомплект-Компьютер» (www.rtkk.ru), предоставившим на тестирование видеокарты Gainward и PixelView.*

Наработка на отказ



Многие ошибочно полагают, что на замечательной консоли PlayStation 2 обитает прямо-таки неприличное количество файтингов. Поспешу заверить вас в обратном: настоящих файтингов здесь, как и на любой другой платформе (включая столь далекие от нас игровые автоматы, которых в одном крохотном японском городишке сыщется больше, чем в Москве, Петербурге и Новосибирске, вместе взятых), кот наплакал. Подавляющее большинство более-менее сносно маскирующихся под этот жанр игр на самом деле можно обозвать как угодно: «потасовками», «мордобоем» и даже «поединками». Но только не файтингами.

Virtua Fighter 4: Evolution
www.sega.co.jp/ps2/vf4evo
платформа: PlayStation 2
разработчик: Sega AM2 (www.sega.com)
издатель: Sega (www.sega.com)





По полочкам

Между тем отличить файтинг от заурядного wannabe — легче легкого. Если вы, научившись неплохо обращаться с приглянувшимся бойцом, без малейшего труда пресекаете любые попытки новичка одолеть вас классическим «жму все любое» — вы играете в файтинг. Если овладение новым стилем отнимает у вас немногим меньше времени, чем освоение игры с нуля, — вы играете в файтинг. Если через месяц-другой усиленных тренировок вы понимаете, что все эти хитроумные сплетения комбинаций, уходов, ударов, захватов и обманных движений больше похожи на шахматную партию, нежели на заурядную драку, — вы играете в файтинг. Если на экране телевизора светится гордая надпись «Virtua Fighter» — вы определенно играете в файтинг.

Большего превосходства отдельно взятой игры над всеми остальными жанро-родственниками просто не бывает. К четвертой-с-половиной части Virtua Fighter эволюционировал так сильно, что конкурентам остается лишь судорожно заниматься повторением пройденного и надеяться, что покупатели клюнут на пару-тройку десятков мало чем отличающихся друг от друга бойцов (среди которых половина — девушки с самыми нескромными формами), «сорокахитовые» комбинации и порядком поднадоевший Tag-режим.

Создатели VF4, напротив, не любят размахивать аршинными транспарантами с зазывными лозунгами. Они делают лучший «захват движений» в Солнечной системе, приглашают настоящих мастеров десятка разных боевых стилей (от капоэры до айкидо), самым тщательным образом трудятся над балансом бойцов (таким образом, заведомо «выигрышные» персонажи в игре отсутствуют), непрестанно увеличивают количество игровых возможностей (именно в Virtua Fighter впервые появились такие замечательные понятия, как «захват сзади», «захват сбоку» и др.), а также до бесконечности совершенствуют графику. Трудно найти на PlayStation 2 файтинг красивее VF4, даже если воспользоваться услугами собаки-ищейки.

Пожелания публики

Разумеется, от общественного мнения никуда не спрятаться и не убежать. Именно поэтому в Virtua Fighter 4 (несмотря на то что игра традиционно почитала за основные режимы Arcade и Versus) появился занимательный Kumite, а в Evolution — самый натуральный Quest. Подарок тем, кто устал без конца бить десятерых противников подряд, но жаждет славы, признания, высокого ранга (путь воина начинается с 10 кю и заканчивается понятно каким даном), новых одеяний для своего бойца и прочих побрякушек. Именно поэтому в Evolution появились двое новых воинов — шаг беспрецедентный, ибо Sega давно уже взяла в привычку добавлять парочку новых стилей, лишь сменив числительное после названия игры.

Игру все это, конечно, красит, но в меру. Virtua Fighter 4 — как раз тот случай, когда сильно испортить или серьезно улучшить уже содеянное невероятно сложно...

P.S. У Sega, впрочем, последнее периодически получается, за что ей большое человеческое аригато.